BRAVO
öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580 · FF 21,50 · Dr 1.150
Nr. 6 Juni 2000 DM 4,50

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

Fun für die Wand: Pokémon- & Moorhuhn-Poster

C&C

Heiß! Erste Bilder von „Alarmstufe Rot 2“

SMS

Chatten und Flirten mit dem Handy

Final Fantasy 9

Spaß, Magie & Spannung: Das wird der Hammer!

Gewinn die EM!
Euro 2000

Stark verbessert
Die Siedler 4

Prädikat: Nervenkitzel
Resident Evil Code: Veronica

4 394316 204501 06

Spiele / Tipps / Software / Hardware / Kino / TV / Connections / BRAVO SCREENFUN

Knack den Level: Hilf Lara in „Tomb Raider III – Director's Cut“

Nintendo

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

ZEIGE ES ALLEN! WERDE DER BESTE POKéMON TRAINER IN DEUTSCHLAND.

Drei Turniere stehen dir zur Auswahl: **PikaCup** für Anfänger, **PokéCup** für Fortgeschrittene und der **PrimeCup** für die Experten.

Die besten Trainer aus Europa treffen sich zum großen Finale in London — du kannst dabei sein.

Spannende Turniere, jede Menge Action und viele Überraschungen aus der Welt der Pokémon warten auf dich.

Es gibt tausend Gründe für dich, um am **Pokémon Championship 2000** teilzunehmen, aber nur ein Ziel: Werde der beste Pokémon Trainer, den Europa je gesehen hat!

Ausführliche Informationen zu den Veranstaltungen bekommst du aus der regionalen Tagespresse, online unter **www.pokemon.de** oder unter der Hotline **01 30/58 06.**

Pokémon Championship 2000

BERLIN	HAMBURG	LEIPZIG	MÜLHEIM	FRANKFURT	MÜNCHEN
27.05.00	03.06.00	10.06.00	17.06.00	24.06.00	01.07.00

Spiele ...und mehr

Lieber Ball im Tor als Brett vorm Kopf: bei der Fußball-EM und in „Euro 2000" von EA Sports (Seite 124 und 32)

RESIDENT EVIL: CODE: VERONICA S. 28

COLIN MCRAE RALLY 2.0 S. 26

DAIKATANA S. 30

ZWÖLF 17-ZÖLLER IM DIREKTVERGLEICH S. 90

TOP-DJ TOM NOVY TESTET „CUBASIS GO!" S. 100

ANGESPIELT

4 **Command & Conquer: Red Alert 2**
Mehr Action und tolle Einheiten in „Alarmstufe Rot 2"

6 **Final Fantasy IX**
Neue Helden, alte Tugenden: Action, Optik, Humor

8 **Die Siedler IV**
Noch größer, schöner, spannender für alle Strategen

10 **Tekken Tag Tournament**
Schlagkräftige Kampfkunst zum Playstation-2-Start

12 **Diablo II**
Die Testphase im battle.net macht höllisch Spaß!

13 **Grusel-Time, Speed & Ärger mit den Borg**
Alone in the Dark, Driver 2, Star Trek Voyager: Elite Force & aktuelle Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

22 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

24 So bewertet BRAVO SCREENFUN
42 **Big Brother – The Game**
44 **ChuChu Rocket!**
26 **Colin McRae Rally 2.0**
30 **Daikatana**
38 **Ecco the Dolphin**
32 **Euro 2000**
34 **Evolution: The World of Sacred Device**
40 **Jackie Chan**
41 **Lemmings Revolution**
43 **Need for Speed: Porsche**
41 **Rally Masters**
28 **Resident Evil: Code: Veronica**
36 **Starlancer**
48 **Weitere Spiele und Umsetzungen**
50 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

HARDWARE

89 **Know-how**
So funktioniert ein Monitor

90 **17-Zoll-Monitore im Test**
Bildschön: Zwölf Geräte von 400 bis 800 Mark

96 **Der Visor – Handheld-PC zum Aufrüsten**
Klein wie ein Game Boy und groß in Modultechnik

99 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

SOFTWARE

100 **DJ Tom Novy testet „Cubasis Go!"**
Der Star-DJ checkt das Tonstudio von Steinberg

102 **Bau Deine Schülerzeitung!**
Word-Workshop, Teil 1: So wirst Du zum Layout-Profi

CONNECTIONS

104 **Alles über SMS**
Neuer Handy-Kurs – Teil 1: Flirten & Chatten

106 **Handy-News**
Die neuesten Infos, Extras, Tricks & WAP-Tipps

108 **Gemeinsam wird es billiger!**
Power-Shopping im Internet. Sechs Anbieter im Test

110 **Surftipps und Events im Internet**
Witzig, interessant & hilfreich: die besten Websites

KINO/TV

112 **Gladiator**
Tolle Materialschlacht: Kampf um Ehre & Roms Ende

115 **Scream 3**
Maske auf und Messer gewetzt: der blanke Horror!

116 **Lebenslänglich**
Zwei Kleinganoven sitzen. Und sitzen. Und sitzen...

118 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

120 **Topaktuell auf Video & DVD**

124 **Bolzen, Strampeln, Luft sieben**
Sport im TV: Fußball-EM, Tour de France, Wimbledon

126 **Höllenfahrten**
Echt & extrem: wahre Abenteuer in der rauen Natur

127 **Sommer-Serien-Highlights**
TV-Spaß mal drei: Nikita, Visitor, S Club 7 in Miami

128 **TV-Highlights** im Mai/Juni

SPECIAL

15 **EXPO 2000: Weltausstellung in Hannover**
Geh auf Expeditionstrip in virtuelle Welten!

122 **Hochzeit im „Star Wars"-Universum**
Schlachtgedröhn und Liebesglück in Comic-Bildern

130 **Web-Junkies**
Online-Sucht: Wer ist betroffen? Teste Dich selbst!

RUBRIKEN

16 **News** Infos & Trends in aller Kürze
132 **Fun** Witze, Rätsel, Comic
134 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**
135 **Impressum**
138 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

Die ganze Pokémon-Welt auf einen Blick! Als Poster im Heft. Und auf der Rückseite: Die Moorhühner unter Beschuss!

6/00 TRIX ab Seite 53
ZUM SAMMELN!

für alle aktuellen Systeme

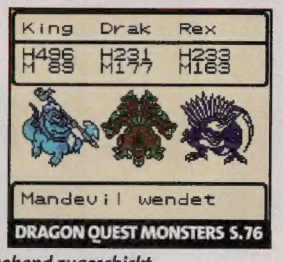
Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

TIPPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – zu „Pokémon Stadium", „FF VIII", „MediEvil 2", „The Sims", „RE 3: Nemesis" u.v.a.

Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 53 und 134). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.



DRAGON QUEST MONSTERS S. 76

Foto: Christian Vogel (1)

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Die rote Gefahr ist wieder da! Westwood setzt nach vier langen Jahren seinen Strategie-Klassiker „Alarmstufe Rot“ fort. Diesmal verteidigen die Amerikaner ihre Heimat gegen eine Sowjet-Invasion.

Wer braucht noch ein Reisebüro, wenn er internationale Sehenswürdigkeiten am PC fertig machen kann? Keine mit Fotoapparaten bewaffneten Touris, sondern ballernde Klon-Krieger knipsen den Eiffelturm aus

Die Russen kommen! Panzer der Roten Armee rollen in Texas ein, dressierte Riesenkraken stoßen in die Bucht von San Francisco vor, und im Luftraum schwirren Zeppelin-Bomber. Die überrumpelten Amerikaner drücken aufs Atomknöpfchen, doch ihre Raketen bleiben in den Silos stecken – denn von sowjetischen Psychostrahlen berieselte Saboteure haben die Abwehr der US-Streitkräfte lahm gelegt. Doch bevor Stars und Stripes gegen Hammer und Sichel getauscht werden, ziehen die Amerikaner in den Befreiungskampf.

Aus dem Geschichtsunterricht hat man den Kalten Krieg etwas anders in Erinnerung. Aber schließlich befinden wir uns hier in einem Paralleluniversum, dem liebsten Spielplatz eines Spielestory-Erfinders. Die Schlachtfeld-Experten von Westwood („Command & Conquer“) beschäftigten sich bereits 1996 mit einer Alternativausgabe des Zweiten Weltkriegs: Durch ein Zeitparadoxon wurde den kriegslüsternen Deutschen zwar der Zahn gezogen, doch dummerweise übernahm Sowjet-Diktator Stalin die Rolle des irren Welteroberers.

Die Fortsetzung „Red Alert 2“ (der deutsche Titel steht noch nicht endgültig fest) ist ein Jahrzehnt nach Stalins Niederlage angesiedelt. Mütterchen Russland meldet sich mit dem nachtragenden General Romanov zurück, der die USA erobern will. Auf Seiten der Amerikaner und ihrer Verbündeten kämpfst Du in zwölf Missionen gegen die Invasoren. Es gibt auch eine zweite Kampagne, in der die Rollen direkt vertauscht sind: Hier befehligst Du die Streitkräfte der Sowjets mit dem Ziel der völligen Unterwerfung der Alliierten.

Schneller, schlanker, radikaler: „Red Alert 2“ soll auch Spieler anmachen, denen ausufernde Eroberungsfeldzüge zu langatmig sind. Bei so manchem Strategie-Schwergewicht sitzt man stundenlang an der selben Mission, um am Ende festzustellen, dass man wegen einer falschen Entscheidung ganz zu Beginn ohnehin keine Siegchancen hatte. Statt endloser Planspiele mit komplexen, komplizierten

Der Tesla-Trooper der Sowjets brutzelt seine Gegner mit starken Stromstößen

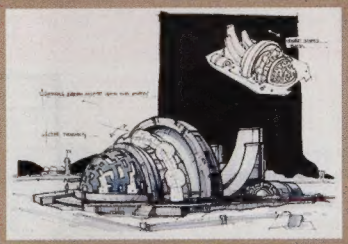
Ein Vorgeschmack

Alliierte und Sowjets lassen zwar ganz unterschiedliche Truppen aufmarschieren, doch eines ist allein gemein: Jede Einheit in „Red Alert 2“ ist lernfähig und kann durch Kampferfahrung zweimal befördert werden. Wenn etwa der sowjetische Gedanken-Manipulator Yuri den „Elite“-Level erreicht,

— Alliierte —

Der bis an die Zähne bewaffnete GI ist den sowjetischen Klon-Soldaten überlegen. Wird er nicht gerade angegriffen, dann baut er eine Verteidigungsstellung für sich und sein Maschinengewehr.

Andere Infanterie-Einheiten erlaufen sich Blasen an den Füßen, doch der Rocketeer geht in die Luft. Mit einem Raketen-Rucksack und seiner Bazooka ist er für Blitzangriffe und Missile-Abwehr gerüstet.



Mit der Chronosphere-Station lassen sich einzelne Truppen zu anderen Flecken auf dem Spielfeld teleportieren. Die Generatoren erzeugen aber eine dicke Stromrechnung.

Der Flugzeugträger ist eine wirkungsvolle Angriffswaffe: Definiere das Ziel, und die Luftattacke beginnt. Abgeschossene Flieger werden kostenlos durch neue ersetzt.

Gemein: Ein gut getimter Angriff der Sowjets sorgt für Gefahr zu Wasser und zu Lande. Diese tropische Basis wird leider mit einem Raketen-Schauer eingedampft

Das sowjetische Kirov-Luftschiff hat unendlichen Bombennachschub und muss nicht zum Nachladen heimwärts fliegen

Wirtschaftssystemen rücken darum fetzige Schlachten in den Mittelpunkt. Die Westwood-Programmierer versprechen bei jeder Mission eine Achterbahnfahrt: Die insgesamt 40 Einheiten werden extreme Stärken, aber auch extreme Schwächen haben.

Amerikanern und Sowjets stehen nicht nur unterschiedliche Einheiten zur Verfügung, sondern auch exklusive Spezial-Technologien. Der Sowjet-Obermacker Yuri etwa kann mit seinen Geisteskräften jede beliebige andere Einheit beeinflussen, sogar „neutrale" Alligatoren oder Kühe. Diese friedlichen Wiederkäuer werden dann von Sprengmeister Crazy Ivan mit dem entsprechenden Stoff beladen und Richtung feindliche Basis geschickt. Die Alliierten trösten sich damit, dass sie dank ihrer Chrono-Technologie wie die Weltmeister teleportieren können. So beamt sich der Rohstoffsammler im Nu zur Heimatbasis zurück und muss nicht mühsam den Weg zurücktuckern.

Gekämpft wird zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Obendrein wird man Super-Vernichtungswaffen erforschen können. So wachsen nach einem Sowjet-Atomschlag im Zielgebiet keine Gänseblümchen mehr. Die Amis revanchieren sich mit ihrer Wetterkontroll-Maschine, die feindliche Stellungen mit Blitzen verwüstet.

Bei all dem ist die Kamera relativ dicht dran am Geschehen und bringt die Wahrzeichen bestimmter Städte gut zur Geltung. Da kann schon mal eine Freiheitsstatue zu Bruch gehen – oder ein Eiffeltürmchen. Denn nicht nur in den USA wird so manche Schlacht geschlagen. Die einzelnen Missionen spielen unter anderem in Florida, Texas, Ohio, Pearl Harbor, Washington, New York, Chicago, Paris, Berlin, Ägypten und der Sowjetunion (Abstecher nach Sibirien inklusive).

An witzigen Ideen zu Einheiten, Gebäuden und Schauplätzen herrscht bei „Red Alert 2" also kein Mangel. Bei der Grafik gilt aber die Devise „Keine Experimente": Die Programmierer verwerten die Technologie von „C&C 3: Operation Tiberian Sun" noch einmal.

Die Zeppelin-Flotte hatte sich schon sooo auf das Zerbomben der Freiheitsstatue gefreut... doch die Luftabwehr wird diese trägen Flieger schnell vom Himmel holen

Am unteren Bildrand kontrollieren Delphine die Wasserhoheit für die Amerikaner. Die Tesla-Energietürme des Sowjet-Stützpunkts sind mit Flipper alleine aber nicht zu knacken

auf neue Gegner

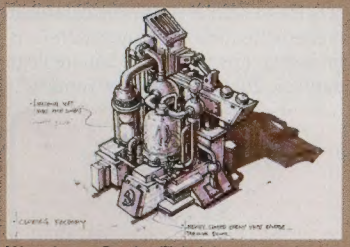
kann er statt nur einer Person gleich drei Leute gleichzeitig kontrollieren.

Insgesamt erwarten Dich sowohl brandneue Gebäude und Einheiten als auch überarbeitete Versionen von bekannten Gesichtern und Bauten aus dem Vorgänger-Spiel. Hier sind einige Beispiele:

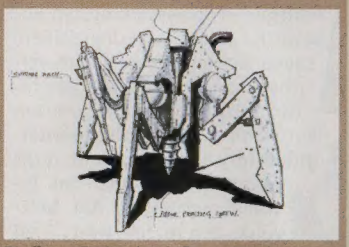
— Sowjets —

Der Tesla-Trooper trägt einen Mini-Generator am Unterarm, der einen tödlichen elektrischen Schlag aussendet. Außerdem kann er die Reichweite der Tesla-Türme verstärken.

Dank der paranormalen Fähigkeiten des Spezialisten Yuri kannst Du Einheiten des Gegners kontrollieren. Durch eine Psi-Welle vernichtet Yuri alle gegnerischen Infanteristen in seiner Nähe.



Wann immer Du eine Einheit baust, spuckt der Clone-Tank einen Zwilling aus. Du kannst auch gegnerische Einheiten nachbauen, die unter Yuris Kontrolle angeschleppt werden.



Die Terror-Drohne ist ein Panzerknacker. Die unbemannte, spinnenartige Einheit bohrt sich ihren Weg durch die dickste Hülle und bringt den Panzer von innen zum Bersten.

INFO

C&C 2: Alarmstufe Rot

„Alarmstufe Rot" wurde Ende 1996 veröffentlicht. Damals wurde das Spiel auch als „Command & Conquer 2" vermarktet, die Handlung war aber zeitlich vor den Geschehnissen im ersten „C&C"-Strategical angesiedelt. Ende der Verwirrung: Jetzt gilt „C&C 3: Operation Tiberian Sun" als einzig wahrer „C&C"-Nachfolger.

Obwohl das Basisaufbau-und-Einheitenverschick-Prinzip weitgehend von „Command & Conquer" übernommen worden war, wurde „Alarmstufe Rot" schnell zum Mega-Hit (weltweit wurden 3 Millionen Stück verkauft). Skurrile Story und einfallsreiche Akteure sorgten für jede Menge Spaß. Kultige Einheiten wie die „Blei gegen Kommunismus"-Kämpferin Tanya oder die sowjetischen Wachhunde („Fass den Spion, Fido!") feiern im Nachfolger ein Comeback.

Anno 1996 purer Luxus: die „hochauflösende" Grafik mit 640 x 480 Bildpunkten bei der Windows-95-Version.

Mit übersichtlicher Krümelgrafik wurde „Alarmstufe Rot" 1996 zum Hit

PC | PS | N64 | DC | E/D

C&C: Red Alert 2

Echtzeit-Strategiespiel

Start: November 2000

Westwood | geplant für 1-6 Spieler

Amis und Sowjets fetzen sich bald wieder: Entschlackte Echtzeit-Strategie aus dem „C&C"-Stall mit tollen Einheiten

Text: Karen Oetzel

Neue Helden: Blondschopf Zidane Tribal (l.) ist der Star und Adelbert Steiner (r.) der Kraftmeier Deiner Truppe

Bombastisch: Die neuen Schauplätze strotzen wieder geradezu vor Atmosphäre, Schönheit und Ideenreichtum

FINAL FANTASY IX

Das letzte „Final Fantasy" für die erste Playstation soll der Höhepunkt der Rollenspiel-Serie werden: Mit magischen Kristallen sagt Square der Sony-Konsole Sajonara.

Final Fantasy" ist seit dem Playstation-Debüt 1996 ein gehaltvoller Begriff für alle Rollenspieler. Dabei begann die inzwischen achtteilige Serie in Deutschland erst mit dem siebten Teil – die sechs Vorgänger wurden in Japan und den USA bejubelt, aber nie übersetzt. **Laut Square kehrt das letzte „Final Fantasy" für die Playstation 1 zu den klassischen Tugenden der Teile vier bis sechs zurück: zu Humor und umwerfendem Charakterdesign.**

Nicht alle Fans schätzten die Entwicklung der Serie während der letzten Jahre: Der Schritt vom Anime-Rollenspiel zu Hollywood-Pomp wie in „Final Fantasy VIII" brachte gigantische Renderkulissen, feinsten Video-Zauber und bildschirmfüllende Spezialeffekte. Auf drei bis vier CDs gepresst, gelten die beiden letzten Teile zwar als zwei der prächtigsten Playstation-Spiele, im Vergleich zu anderen Rollenspielen aber auch als zu begrenzt und geradlinig: Während man frühere Square-Welten frei durchstöbern konnte, wandelten Spieler in Teil acht auf vorgegebenem Pfad. Auch die menschlicher aussehenden Figuren kamen bei vielen Fans nicht an: Die Helden von „FF VIII" ähneln zwar echten Menschen, haben aber längst nicht mehr den Witz und Charme der früheren Party-Trupps.

In diesem Zusammenhang weinen eingefleischte „FF"-Kenner bis heute dem Design-Guru Yoshitaka Amano nach (siehe Info-Kasten). Der Künstler verließ Square nach dem sechsten „Final Fantasy" und sorgte seither als Comic-Künstler für weltweites Aufsehen. Amanos feiner, warmherziger Stil prägte Charaktere, Landschaften und Paläste der Serie – an die kühle Playstation-Polygon-Optik haben sich viele Fans nie gewöhnt.

Für Japaner bedeutet „Final Fantasy IX" ein Wiedersehen mit Amano, auf deutsche Spieler wartet die erste Begegnung mit ihm: Als Chefdesigner überwacht Amano die gesamte Optik des Spiels. Dabei verknüpft er das sympathische Weltbild der Teile vier und fünf – mit Rittern, Magiern und Dorfbewohnern – mit dem 3D-Detailreichtum der jüngsten Playstation-Episoden.

Vivi muss mit! Der Mini-Magier ist erst neun Jahre alt

Im Mittelpunkt stehen diesmal die magischen Kristalle, laut Square „Sinnbild und Ausgangspunkt" der ganzen Serie. Drei Helden gab der Hersteller bislang bekannt: Neuer Star ist der 16 Jahre alte Zidane Tribal. Ihm zur Seite steht Hexer Vivi. Mit Spitzhut und Kutte erinnert der erst neunjährige Mini-Magier an die Zauberer früherer Episoden. Für die Muckis im Team ist Adelbert Steiner zuständig, ein massiv gebauter Ritter von königlichem Blut und mit altdeutschem Namen.

Dieses Trio nimmt es mit klassischen Gestalten aus knapp 15 Jahren „Final Fantasy"-Geschichte auf: In entlegenen Schlössern brüten Bösewichte über Eroberungsplänen, Zauberlehrlinge suchen nach verschollenen Artefakten, majestätische Luftschiffe durchkreuzen den Himmel. **Die genaue Hintergrundstory hat Square noch nicht verraten, dafür aber das Erscheinungsdatum: Am Mittwoch, den 19. Juli, wird „Final Fantasy IX" in Japan ausgeliefert. Die Vertriebsfirma SVG sorgt nur wenige Monate später für eine deutsche Version.**

Danach geht's auf der Playstation 2 weiter. Vor allem die für das Jahr 2001 versprochene Online-Anbindung der Hardware hat es Square angetan. In enger Zusammenarbeit mit Sony wird das „PlayOnline"-Netz gebaut. Es enthält eine Schnittstelle zum zehnten „Final Fantasy", das exklusiv für die Playstation 2 erscheinen wird.

Auch „Final Fantasy XI" kommt 2001. Das Abenteuer wurde von Square bereits bestätigt und soll Fantasy-Spieler rund um den Globus zusammenrufen: Das elfte Spiel wird nur im Zusammenspiel mit dem Internet existieren, gleichzeitig auch für den PC erscheinen und alle Plattformschranken niederreißen. PC- und Playstation-Fans im selben Kosmos – laut Square liegt darin die Zukunft von „Final Fantasy".

PC | PS | N64 | DC | J/D

Final Fantasy IX
Rollenspiel

Start: Ende 2000

Square | geplant für 1 Spieler

Abschluss und Neuanfang zugleich: „Final Fantasy IX" wird schon als Meilenstein der Rollenspiel-Saga gehandelt

Text: Winnie Forster

Elektronischer Frühling

Die **„Tokyo Game Show"** ist das größte Ereignis der japanischen Spieleszene – hier werden die Hits und Sensationen der nächsten sechs Monate enthüllt. Die Highlights im Frühjahr 2000: Playstation 2 und Dreamcast, Game Boy und Wonderswan, das Taschenspielzeug von Bandai.

Schlau: Die Spielkonsolen bekommen Konkurrenz auf vier, sechs oder acht Beinen. Nach Sony zeigten nun auch die japanischen Spielzeugriesen Bandai und Takara serienreife **Robot-Tiere**: Die elektronischen Katzen und Käfer tasten sich mit Sensoren durch ihre Umwelt, können mit Menschen und anderen Mini-Robotern Kontakt aufnehmen und haben einen eigenen Kopf: Behandle das Spielzeug der Zukunft gut, sonst krabbelt es Dir einfach davon!

Außerdem: Handy mit Game Boy, Game Boy mit Konsole – alle Geräte der Messe protzten mit **Netzfähigkeiten**. Sega hatte neue Spiele für sein Dreamcast-Netzwerk mitgebracht, Konami ein Game-Boy-„Beatmania" mit dem Handy gekoppelt.

Am fortschrittlichsten ist Tamagotchi-Erfinder Bandai: Nachdem die Handy-Anbindung des Wonderswans problemlos gelang, verbindet Bandai sein Gerät nun mit der Playstation. Das Bild unten links zeigt den dazu nötigen Wonderwave-Adapter.

Unverändert weiter im Trend liegen **musikalische Videospiele**: Auf der Dreamcast sorgen die brasilianischen Rhythmen von **„Samba de Amigo"** für heißes Blut. Konsolenübergreifend ist auf Konami Verlass: Nach „Guitar Freaks" und „Drummania" für die Playstation 2 brachte der Hersteller diesmal unter anderem auch **„Keyboardmania"** zur Messe: Die digitale Klaviatur erscheint noch in diesem Jahr für die Playstation beziehungsweise Playstation 2. Den dazu passenden Controller im Klavier-Design fertigt der Synthesizer-Spezialist Yamaha.

Buntes Treiben: Die zwei riesigen Messehallen vor Tokios Toren lockten Fachleute und Fans an

Bandais Wonder Bot fühlt mit Tast-Sensoren

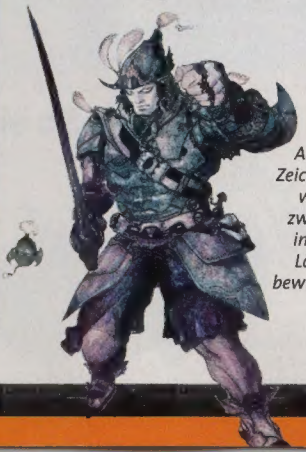
Wonderswan sucht Playstation: Auf der Frühjahrsmesse ging's vor allem um Vernetzung

Beim Spielautomaten „Samba de Amigo" wird laut gerasselt

Bis Redaktionsschluss gab Square nur zwei echte Spielebilder aus „Final Fantasy IX" frei: In dieser Szene mit Magier Vivi erkennt man sowohl die prächtige Architektur als auch das putzige Charakterdesign der neunten Episode

Square mischt die Dramaturgie früherer „FF"-Spiele mit moderner 3D-Grafiktechnologie: Während der Zwischensequenzen darf geschmunzelt werden

Im zweiten Screenshot hat Ritter Steiner ein Luftschiff aufgestöbert. Fans wissen: Spektakuläre Luftschiffe sind prächtige Markenzeichen vieler „Final Fantasy"-Spiele



Amanos Zeichenstil wird inzwischen in vielen Ländern bewundert

INFO

Amano

Die Jahre zwischen „Final Fantasy"-Abschied und -Rückkehr nützte der japanische Künstler Yoshitaka Amano gut:

Durch Ausstellungen sowie ein gefeiertes Computermusical und die „Sandman"-Kooperation mit Comic-Zeichner Neil Gaiman wurde Amano innerhalb weniger Jahre auch im Westen bekannt. Dabei bekommen Kunstfreunde weit mehr vom Multitalent zu sehen als Fantasy-Freaks.

Wen die farbenprächtigen Aquarelle und Ölgemälde im Stil zwischen Gustav Klimt und Frank Frazetta interessieren, der findet „Sandman" im Buchhandel (verlegt vom „Superman"-Verlag DC, ISBN 1563895730).

Amano-Charaktere tummeln sich außerdem im Playstation-Strategiespiel „Legend of Kartia", das Konami vor einem Jahr nach Europa brachte.

DIE SIED

Es darf gewuselt werden: Blue Bytes erfolgreiche Zwergenbrigade will wieder die Welt erobern und startet ins vierte Abenteuer.

Armes Schwein: Beim Metzger hat das Borstenvieh nichts zu lachen

Die Siedler sind ein Phänomen. Seit sie vor mehr als sechs Jahren zum ersten Mal das Licht der Computermonitore erblickten, haben sich die sympathischen Digitalwichte weltweit in die Herzen aller Strategiefreunde gespielt.

Die unwiderstehliche Mischung aus herrlich niedlicher Grafik und gehaltvoller Aufbaustrategie hat sich bis heute über 650.000 mal verkauft. Inzwischen gibt es zwei Fortsetzungen, mehrere Missions-CD-Roms und sogar die Möglichkeit, „Die Siedler" im Internet zu spielen. Kein Wunder, dass Entwicklerfirma Blue Byte mit Hochdruck an einem vierten Teil des Zwergen-Epos arbeitet – der natürlich alles bisher Dagewesene noch in den Schatten stellen soll.

Die aktuelle Frischzellenkur wird sich im Wesentlichen auf Grafik und Spielbarkeit auswirken. Hier ist ja auch durchaus noch eine Steigerung drin. Möglich wird das durch eine völlig neue 3D-Grafik-Engine, die sich zur Zeit noch in der Entwicklung befindet. Die Landschaft wird im vierten Teil völlig frei zoombar. Das heißt, Du kannst an Deine Kampfzwerge bis auf Haaresbreite heranschwenken. Für den strategischen Überblick genügt ein Mausklick: Die Kamera schwingt sich dann stufenlos in die Lüfte, und Dir wird die alles beherrschende Sicht aus der Vogelperspektive zuteil.

Den Überblick wirst Du auch bitter nötig haben, denn erstmals tritt das ‚Dunkle Volk' auf den Plan. Neben der bereits bekannten „Siedler"-Belegschaft – Römer, Wikinger und Maya – sollen diese mysteriösen Burschen für Kurzweil sorgen. **Immer wenn das vom Computer gesteuerte ‚Dunkle Volk' auf der Landkarte siedelt, verdorren die Bäume, und die Bodenschätze gehen zur Neige.** Wenn Du dann nicht schnellstens reagierst, ist es um Dein aufstrebendes Land geschehen.

Damit man trotzdem eine Chance hat, wird die Steuerung generalüberholt. So kannst Du schneller reagieren, flotter mit anderen Völkern handeln und auch das bisher etwas mühsame Insel-Besiedeln soll schneller von der Hand gehen. Wenn es mit sämtlichen angekündigten Neuerungen klappt, können sich alle Strategen auf eine gelungene Zwergen-Invasion freuen.

Das Land der Wikinger

Schöner siedeln: Jedes der vier Völker ist mit mehr als 50 spezialisierten Mini-Handwerkern und über 40 verschiedenen Gebäuden im Spiel vertreten

PC | PS | N64 | DC | D

Die Siedler IV
Strategiespiel

Start: Winter 2000

Blue Byte | für 1-16 Spieler

Größer, schöner, übersichtlicher: In Blue Bytes viertem „Siedler"-Epos steckt das Zeug zum Genre-König!

Text: Volker Weitz

So siedeln die Wikinger

Erdhöhle: Äußerst lauschig wohnen die nordischen Minenarbeiter

Palisadenbau: Beim Schreiner liegt viel Holz vor der Hütte

Kampfstark: In dieser Kaserne werden Krieger ausgebildet

LER IV

So siedeln die Römer

Esst mehr Fisch! Hier trocknet ein Fischer seine Netze

Schwert-Punk: Ein römischer Krieger mit tollem Helm

Auf Pump: Dieses Gebäude sorgt für Bewässerung

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Gut ausgerüstet fürs Siedel-Vergnügen? Nein? Ihr habt die Chance auf einen keinesfalls zwergenhaften Gewinn: Wir verlosen 3 komplett ausgestattete Multimedia-PC. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Odins Tempel: Hier betet der Nordmann zu seinen Göttern

Das Land der Römer

Stufenlose Vergrößerung: Auf dem hier gezeigten Landschaftsausschnitt siehst Du eine römische Siedlung im Detail. Wenn mehr strategischer Überblick vonnöten ist, genügt ein Klick auf den Mausknopf: Die Kamera zoomt dann automatisch noch weiter zurück

Das dunkle Land

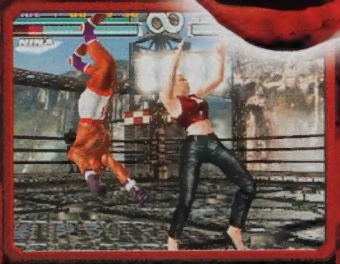
Das ‚Dunkle Volk' stellt eine neue, gefährliche Bedrohung im Spiel dar. Wo diese Finsterlinge siedeln, wächst bald kein Gras mehr, und Bodenschätze werden immer seltener. Jetzt müssen wohl oder übel Deine Krieger ran und ihre Waffen sprechen lassen!

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Nach drei erfolgreichen „Tekken"-Spielen für die erste Playstation lässt es Namco auch auf Sonys neuer Konsole so richtig krachen. Parole: Enter the Tekken!

Alle Charaktere aus den bisher erschienenen „Tekken"-Spielen sind mit dabei – sogar das Känguru Roger (r.)

Wo Sumo-Kämpfer Ganryu (r.) hinhaut, wächst kein Gras mehr



Sexy-Hexi Nina: Ihre Würfe und Handkantenschläge sind seit Teil Eins legendär

Trotz seines hohen Alters von 46 Jahren besitzt Paul Phoenix immer noch den schnellsten Punch

Rumble in the Bronx: Jin ist auf seine Mutter Jun gar nicht gut zu sprechen

Die beliebten Kämpfer Jin Kazama (l.) und Eddy Gordo (u.l.) aus „Tekken 3" sowie die schlagkräftige hübsche Jun (u.r.) dürfen natürlich nicht fehlen!

Der verschneite Wald ist besonders gut gelungen. Beachte den Schatten der Figuren, der sich weich über die Schneehügel erstreckt

Capoeira-Kämpfer Eddy (r.) verwirrt seine Gegner erst mit wilden Kicks und setzt dann zum Wurf an

INFO

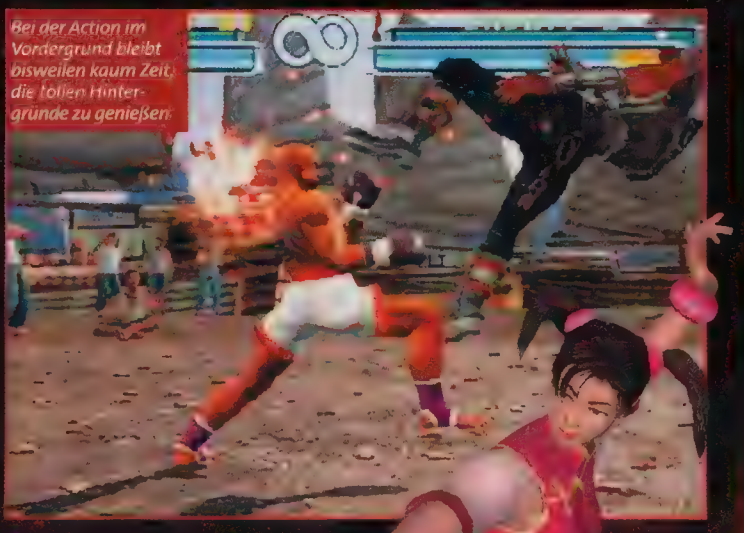
Der Vergleich: „Tekken 3" vs. „Tekken Tag Tournament"

Was vor zwei Jahren auf der Playstation noch für einen offen staunenden Mund sorgte, toppt Sonys neue Konsole mit links. Alle Hintergründe warten mit zusätzlichen Effekten und Animationen auf.

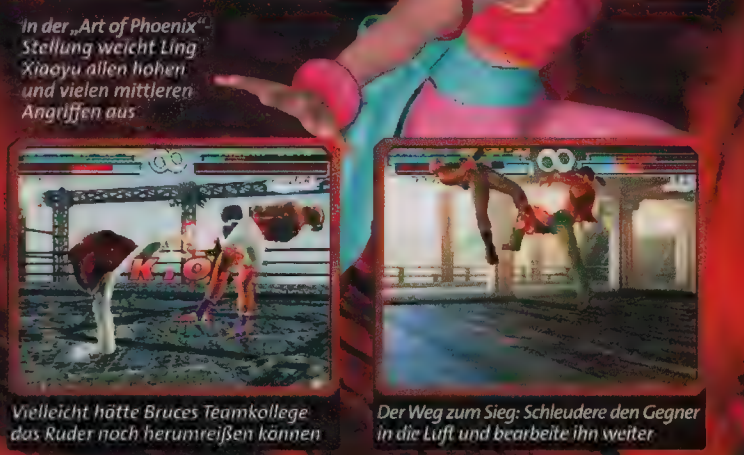
„Tekken 3": Technisch reizte das Kampfspiel die Playstation bis aufs Letzte aus

Selbstverständlich wurden aber auch alle Fighter einer Schönheitsoperation unterzogen. Ein optischer Genuss und insgesamt also ein prima 128-Bit-Einstand für „The King Iron Fist Tag Tournament"!

„Tekken Tag Tournament": Vor allem grafisch ist das der erwartete Generationssprung!



Bei der Action im Vordergrund bleibt bisweilen kaum Zeit, die tollen Hintergründe zu genießen



In der „Art of Phoenix"-Stellung weicht Ling Xiaoyu allen hohen und vielen mittleren Angriffen aus

Vielleicht hätte Bruces Teamkollege das Ruder noch herumreißen können

Der Weg zum Sieg: Schleudere den Gegner in die Luft und bearbeite ihn weiter

Drehst Du die Uhr rund fünf Jahre zurück, dann landest Du in der Jungfernzeit der Playstation. Neben Spielen wie „WipEout" und „Destruction Derby" verpassten vor allem „Ridge Racer" und „Tekken" Sonys erster Videospiel-Konsole den Schub nach vorn. Für den japanischen Start der Playstation 2 lag es also mehr als nah, dass Namco nicht nur den fünften Teil der „Ridge Racer"-Saga aus dem Hut zaubert. Auch alle Kämpfer des „Tekken"-Wettbewerbs rüsten sich für ihren 128-Bit-Auftritt.

Und „alle" heißt in diesem Fall wirklich „alle", denn sämtliche Charaktere aus Teil 1 bis 3 sowie einige Neuzugänge kämpfen diesmal um den Titel, der Beste unter den Besten zu sein.

Ausgestattet mit den bekannten Moves und einer Handvoll neuer Techniken treten die Fighter diesmal sogar im Team an. Denn vor jedem Kampf verbünden sich zwei Kämpfer und fordern dann im Wechsel ein anderes Duo heraus. Während anschließend je ein Team-Mitglied Tritte und Hiebe austeilt, wartet sein Partner am Rand der Arena auf seinen Einsatz. Durch Tastendruck wird dann in Sekundenschnelle ausgewechselt, was dem Spiel neue taktische Impulse verleiht. Denn geht zum Beispiel die Lebensenergie des einen Fighters zur Neige, steigt sein Partner in den Ring, während der Lädierte außen auf der Bank neue Kraft tankt.

Eine andere Variante besteht darin, den Gegner hoch in die Luft zu schleudern, schnell die Spielfigur zu wechseln und, noch bevor der Gegner aufschlägt, einen zusätzlichen Hagel von Attacken auf ihn einprasseln zu lassen.

Selbstverständlich stehen auch alle bereits bekannten Spielmodi zur Verfügung, in denen Du simple Schlagkombinationen genauso einfach ausführen kannst wie hoch bombastische Special-Moves. Verrenkungen am Joypad und schnöde Präsentationen sind „Tekken"-Spieler ohnehin nie gewohnt gewesen. Daher verwundert es auch nicht, dass alle Charaktere und Arenen wieder mit viel Liebe und noch mehr Details versehen wurden – von der aufreizenden Kleidung der Schönheit Nina Williams bis hin zu den Schatten der Figuren, die sich jeder Bodenunebenheit anpassen. Enter im September!

PC | PS | N64 | J/D

Tekken Tag Tournament
Fightspiel

Start: September 2000

Namco/Sony | geplant für 1-4 Spieler

Namco lässt die Muskeln spielen und wird im Herbst auch bei uns für einen tollen Playstation-2-Start mitkämpfen!

Text: Michael Martin

DIABLO

Der Paladin kämpft ritterlich und kann zusätzlich noch ganz gut zaubern

Es ist so weit: Blizzards Kult-Rollenspiel geht ab Juli in die zweite Runde. Die Beta-Testphase im battle.net ist bereits heiß!

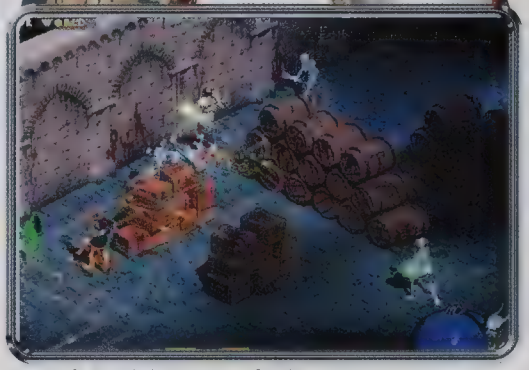
Bevor die Blizzard-Spielemacher eines ihrer Meisterstücke endgültig auf CD pressen, wird das Spiel vorab gründlich getestet. Seit „Starcraft" kommen Tausende Fans in den Genuss, an einem solchen Beta-Test über Blizzards Online-Spielservice battle.net teilzunehmen (*www.battle.net*). Seit Anfang April läuft dort der Test für „Diablo II" – das im Juli erscheinende Action-Rollenspiel kann im Mehrspieler-Modus gespielt werden. Und es sieht aus, als sei es die erwartete Offenbarung!

Wurde im ersten „Diablo" noch in einem einzigen Dungeon gekämpft, so warten im zweiten Teil Dutzende verschiedener Verliese. **In vier Akten gilt es, je sechs Missionen zu erfüllen, die so genannten Quests. Selbstverständlich hat jeder Akt seinen großen Endgegner – im Beta-Test gibt es die ersten sechs Quests inklusive Obermotz Andariel.** Verbunden werden die Dungeons diesmal übrigens durch eine Oberwelt, die selbstverständlich auch von vielerlei Feindgetier bevölkert wird.

Das Spiel selbst hat sich trotz aller Verbesserungen und Erweiterungen nur wenig geändert. Mausgesteuert zieht der Held – es gibt jetzt fünf Charakterklassen – durch die Lande, per Mausklick wird zugehauen oder eine zweite Waffenfunktion beziehungsweise ein Zauberspruch ausgelöst. Magie und Spezialangriffe werden jetzt über ein Skill-System ausgebaut.

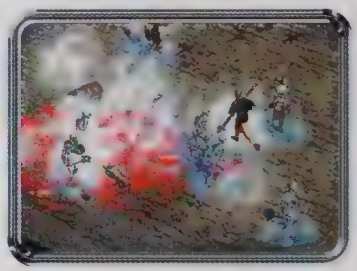
Die Motivationsfaktoren sind gleich geblieben: der Aufbau des eigenen Helden und das Sammeln toller Gegenstände. Trotzdem – oder deswegen – macht „Diablo II" schon jetzt so viel Spaß wie der Vorgänger!

Viel Feind, viel Exp: Wer satt kämpft, sammelt nicht nur massig Items, sondern auch „experience", wichtige Erfahrungspunkte



Der hilft: Ein Skelett-Magier, frisch vom Necromancer erweckt, feuert aus der Entfernung gegen die Feinde

Charaktere, die das Zeitliche segnen, wachen im Dorf auf. Sie erhalten ihre Rüstung und Waffen aber erst wieder, wenn sie zu ihrem leblosen Körper zurückgekehrt sind

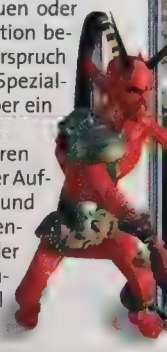


Schutzzauber können netterweise auch auf die ganze Party gelegt werden

PS	N64	DC	E/D
Diablo II			
Action-Rollenspiel			
Start: Juli 2000			
Blizzard/Havas		geplant für 1-8 Spieler	

Technisch und spielerisch ohne echte Neuerungen, aber ungeschlagen, was Spielspaß und Motivation betrifft

Text: Knut Gollert



Diese Kobolde greifen gern in der Horde an, fliehen aber noch lieber!

Putzkolonne gesucht: Held Edwards Arbeit hinterlässt deutliche Spuren

Die dunklen Flure werden aus verschiedenen Kamerapositionen gezeigt

Alone in the Dark

Wer sich mit den Mächten der Unterwelt einlässt, muss sich nicht wundern. Ein einziges Monster zu viel beschworen, und ab geht's zum Kaffeeklatsch mit Freund Luzifer persönlich! Selbiges widerfährt dem Parapsychologen Charles Fiske. **Der neugierige Wissenschaftler öffnet unbedacht das Tor zu einem düsteren Paralleluniversum und segnet zur Strafe das Zeitliche.**

Edward Carnby, Fiskes alter Kumpel aus Uni-Tagen, ist darüber gar nicht glücklich und beginnt mit der Aufklärung des Mordes. Sein Abenteuer beginnt auf einer Insel an der winterlich verschneiten Ostküste der USA: Auf Shadow Island steht das muffige Anwesen eines anderen Parapsychologen, der ganz offensichtlich jede Menge Dreck am Stecken hat.

Du steuerst Edward durch das verwinkelte 3D-Gemäuer und machst dort Jagd auf Monster und Untote. Knackige Rätsel halten Dich dabei hoffentlich nur kurzzeitig auf. Im Verlauf der Geschichte findest Du stärkere Waffen – leider werden dabei auch die Gegner immer anspruchsvoller.

Gag am Rande: Einige der Fieslinge reagieren allergisch auf Licht. Du kannst also auch mit Taschenlampe und Fackel unter den Monsterhorden aufräumen. Für die richtige Horrorstimmung sollen dabei mysteriöse Leuchteffekte und ein beeindruckender Soundtrack sorgen.

N64 | D

Alone in the Dark
Action-Adventure

Start: November 2000

Infogrames | geplant für 1 Spieler

Ganz schön finster und allein: In dieses Gespensterhaus wagst Du Dich am besten nur mit stahlharten Nerven

Edle Zigarren, gefährliches Pflaster: In Havanna triffst Du auf üble Verbrecher

Viva Las Vegas: Die Texturen auf den Häusern beruhen auf Originalfotos

Driver 2

Der Überraschungs-Hit des vergangenen Jahres bekommt einen Nachfolger. Die britische Spielefirma Reflections („Destruction Derby") gewährte bereits ein halbes Jahr vor dem offiziellen Erscheinungstermin von „Driver 2" einen Einblick in die Produktion des actionlastigen Rennspiels.

Im Herbst übernimmst Du erneut die Rolle des fahrtüchtigen Undercover-Cops Tanner und nimmst es mit dem motorisierten Verbrechen auf. In vier neuen Städten – Chicago, Havanna, Las Vegas und Rio de Janeiro – darfst Du sämtliche Verkehrsregeln brechen. In jeder Großstadt sollen andere Autos bereit stehen, und das Straßennetz gewinnt durch etliche Kurven und Highway-Ausfahrten an Abwechslung.

Obwohl die Entwicklungszeit mit nur einem Jahr sehr knapp ist, will „Driver 2" interessante Neuerungen bieten: So sollst Du auch aus dem Auto steigen können und Dir wie in „GTA" auch andere Vehikel ausleihen.

Da der Vorgänger besonders auf der Playstation erfolgreich war, hat sich Reflections dazu entschlossen, alle Energie auf ein Konsolenspiel zu setzen. **PC-Besitzer schauen deshalb in die Röhre, während sich Playstation-Fans schon auf einen heißen Herbst freuen können.** Denn obwohl die gezeigte Version noch sehr unfertig ist, machte sie schon einen sehr viel versprechenden Eindruck.

PC | N64 | DC | E/D

Driver 2
Rennspiel

Start: Herbst 2000

Reflections/Infogrames | geplant für 1-2 Spieler

Trotz des sehr frühen Entwicklungsstadiums zeichnet sich „Driver 2" bereits als möglicher Herbst-Hit ab

Einsatz im Borg-Würfel: Deine Elite-Truppe assimiliert ein paar Drohnen

Alle Stationen der Voyager sind exakt nachgebildet – hier die Zentrale

Star Trek Voyager: Elite Force

Widerstand ist immer noch zwecklos! Auch im Delta-Quadranten, weit entfernt vom Föderationsraum, sind die Borg eine ernste Bedrohung für jedes Schiff. Diese schmerzliche Erfahrung muss auch die Crew der Voyager NCC 74656 machen. Das Föderationsschiff landet, trauriges Ergebnis einer Subraum-Anomalie, im Delta-Raum und wird dort in heftige Gefechte mit Cyberdrohnen verwickelt.

Du bist Mitglied einer in Windeseile aufgestellten Eliteeinheit unter dem Befehl von Lt. Tuvok und kämpfst Dich durch acht gewaltige 3D-Levels. Für die nötige Feuerkraft steht dabei vom Phaser bis zum Quantum-Disruptor alles zur Verfügung, was die Waffenkammer der Voyager hergibt.

Deine Einsätze führen Dich durch alle Stationen der Voyager, durch klingonische Birds of Prey und bis in das Herz eines gewaltigen Borg-Würfels, in dem gar eine leibhaftige Borg-Queen lauert! Zusätzlich kannst Du auf dem Holo-Deck der Voyager an simulierten Einsätzen teilnehmen, in denen Du sogar auf Seiten der Aliens kämpfst.

Auf Trekker mit Netzwerkanschluss warten diverse Multiplayer-Levels. Hier bekämpft Ihr Euch im „Deathmatch"-Modus, spielt eine Partie „Capture the Flag" oder geht im „Teamplay"-Modus gemeinsam auf die Jagd. Für alle Fans der Serie gibt es also reichlich zu tun!

PS | N64 | DC | D

Star Trek Voyager: Elite Force
3D-Shooter

Start: Juni 2000

Activision | geplant für 1-32 Spieler

Das wurde auch Zeit: Endlich kommen auch „Voyager"-Fans auf ihre Kosten und dürfen hemmungslos losphasern

Wann kommt was?

Juni 2000

PC | PS | N64 | DC
Cold Blood
Sony – Action-Adventure

PC | PS | N64 | DC
Dragon Valor
Namco/Sony – Rollenspiel

PC | PS | N64 | DC
Icewind Dale
Interplay – Rollenspiel

PC | PS | N64 | DC
KISS Psycho Circus
Take 2 – 3D-Shooter

PC | PS | N64 | DC
Shogun: Total War
Electronic Arts – Strategiespiel

PC | PS | N64 | DC
Soulbringer
Infogrames – Rollenspiel

PC | PS | N64 | DC
Vampire: Die Maskerade
Activision – Action-Rollenspiel

Juli 2000

PC | PS | N64 | DC
Destruction Derby Raw
Psygnosis/Sony – Rennspiel

PC | PS | N64 | DC
Deus Ex
Eidos – 3D-Action-Adventure

PC | PS | N64 | DC
Diablo II
Blizzard/Sierra – Action-Rollenspiel

PC | PS | N64 | DC
Metropolis Street Racer
Sega – Rennspiel

August 2000

PC | PS | N64 | DC
Dark Reign 2
Activision – Echtzeit-Strategie

PC | PS | N64 | DC
Grand Prix 3
Microprose – Rennsimulation

PC | PS | N64 | DC
Star Trek: New Worlds
Interplay – Echtzeit-Strategie

PC | PS | N64 | DC
Team Fortress 2
Valve/Sierra – 3D-Shooter

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Collert, Christian Henning, Volker Weitz

kinder Happy Hippo Snack®

HippoEM 2000

Schnick - Kick

Wer ist der beste Schnick - Kicker?

Packende Zweikämpfe, tolle Tore und prickelnde Spannung erlebt ihr jetzt mit jeder Packung kinder Happy Hippo Snack!

Dafür sorgen 6 einmalige Happy Hippo Schnick-Kick Spiele!

Also dann, das Spiel läuft! Schnick - Kick - TOOOOOR!!!

©FERRERO 2000

Riesenbücher laden zum Blättern ein

Experimentiere selbst im „Lab.01"

Eine Seilbahn überquert das Gelände

850 Halogenstrahler bringen den „Planet m" zum Glühen

Die Halfpipe in der Funsport-Halle lässt Skater-Herzen höher schlagen

Jackpot-Aktion!

Für Euren Messeproviant bietet ein Rucksack von 4YOU genug Stauraum: Wir verlosen 5 Stück der praktischen Bagpacks. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

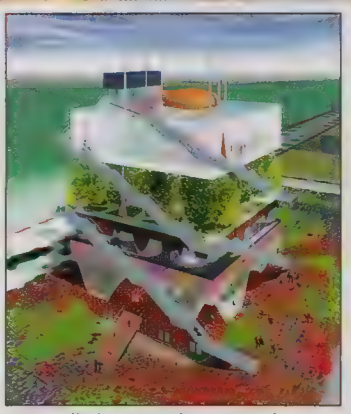
EXPO 2000

Messen sind total öde? Von wegen! Auf der 100.000 Quadratmeter großen „EXPO 2000" ist lahmes Besichtigen out. Hier tauchst Du in virtuelle Welten ein und gehst selbst auf Expedition.

Am ersten Juni ist es in Hannover so weit: Auf dem Messegelände startet unter dem Motto „Mensch – Natur – Technik" die Weltausstellung „EXPO 2000". Mit von der Partie sind rund 200 Länder, die sich in außergewöhnlichen **Länderpavillons** vorstellen. Im **Themenpark mit seinen elf Ausstellungen** erwartet Dich Futuristisches, zum Beispiel, wie Dein zukünftiger Arbeitsplatz aussehen könnte oder ob man sich bald nur noch von Pillen ernähren wird. Das Jugend-Info-Center **YIF** hilft Dir, den Messetag nach eigenen Interessen zu planen.

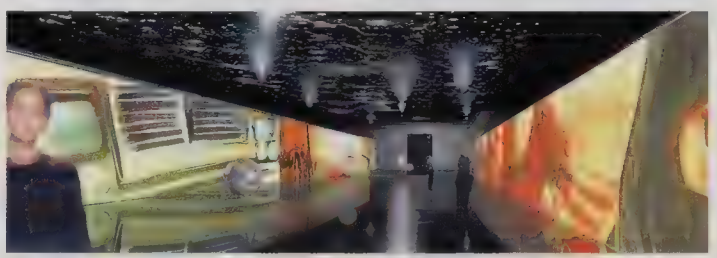
In der **Arena** gehen Events wie etwa ein Techno- und ein HipHop-Festival über die Bühne. Für Sportfreaks wird die **Funsport-Halle** ein Magnet sein: Hier werden viele Trendsportarten von Freeclimbing bis Beachsoccer angeboten. Das Equipment wird kostenlos gestellt, und jeder kann mitmachen. Rund um die große Welt der Medien dreht sich alles im **Planet m**, zu dem der größte Aufzug der Welt führt. Das absolute Highlight ist dort eine Zeitreise von der Höhlenmalerei bis hin zu Bits und Bytes.

Im **Lab.01** darfst Du mit Mini-Robotern experimentieren und Dir einen 3D-Film ansehen. Besuch auch das **BigTipi** mit seinem schwebenden Seilparcours. Und wer zu später Stunde noch Power hat, sollte sich das allabendliche **Feuerwerk** („Flambée") nicht entgehen lassen und dann in der **Disco Fun 2000** bis morgens abhotten.



Originell übereinander gestapelt – so sieht der Pavillon der Niederlande aus

Text: Lisa Brack



In der Themenpark-Ausstellung „Mobilität" erwartet Dich das längste Kino der Welt

INFO

Wichtige EXPO-Facts

- **Dauer:** 1. Juni bis 31. Oktober 2000
- **Öffnungszeiten:** täglich von 9 bis 22 Uhr (das Gelände schließt nach Veranstaltungen zwischen 23 und 24 Uhr, die Disco um 4 Uhr)
- **Ticketpreise:** Die Tageskarte kostet 49 Mark. Ab 15 Uhr wird's mit 39 Mark billiger. Für die Abendkarte ab 19 Uhr zahlt man 15 Mark. Diese Preise gelten für Schüler und Studenten von 12 bis 27 Jahren (Schüler- oder Studentenausweis mitnehmen!)
- **Messe-Info-Telefon: (0511) 84 04-0**
- **Wie komme ich hin?** Mit dem Zug geht's bis zum Bahnhof „Hannover Messe/Laatzen". Von dort führt ein Laufband bis zum Eingang der Messe. Man kann auch mit dem Zug zum Hauptbahnhof Hannover fahren und von dort mit den S-Bahn-Linien 6, 8, 11, 14, 16 und 18 die Messe erreichen.
- **Übernachtungsmöglichkeiten:** Im internationalen Jugendcamp direkt neben dem EXPO-Gelände bekommt man für schlappe 39 Mark ein Bett und sogar ein Frühstück. Unbedingt unter Telefonnummer (0511) 22 83-21 00 vorab reservieren! Falls Du auf ein Zehn-Bett-Zimmer keine Lust hast, dann probier's mal bei der Hotel- und Privatzimmerreservierung, Telefon: (0511) 81 13-500.
- **Die EXPO 2000 im Web:** *www.expo2000.de* (die offizielle Adresse) *www.expo200.de* (tolle Linksammlung) *www.expo2000.de/schule/klassenfahrten.html* (Infos zu Klassenfahrten) *www.lab01.com* (mobiles Labor) *www.yif.de* (Infos zum Informationszentrum Youth Infotainment-Forum)

Der Themenpark

In den elf Ausstellungen im Themenpark können Besucher auf verschiedenste Weise aktiv werden. Hier die spannendsten Hallen:

Halle 4:
- **Wissen, Information, Kommunikation:** In blauem Licht schweben 72 kapselförmige UFOs und erzählen Dir Geschichten über die Ausstellung. Ein Roboterschwarm reagiert auf bloßen Blickkontakt.

Halle 5:
- **Zukunft Gesundheit:** „The Global Teenager" zeigt, was für die Gesundheit von Jugendlichen auf der ganzen Welt getan wird.

Halle 6:
- **Umwelt. Landschaft, Klima:** Betrittst Du die Ausstellung, befindest Du Dich plötzlich direkt *in* einem Film der über, unter, rechts und links von Dir abläuft!
- **Ernährung:** Eine riesige Zunge empfängt Dich in dieser Halle. Lust auf Knuspriges? Probier die Heuschrecken im Restaurant!

Halle 7:
- **Der Mensch:** Auf den Spuren der Gen- und Hirnforscher durchwandert man graue Zellen und Chromosomen-Landschaften.

Halle 9:
- **Das 21. Jahrhundert:** Auf einem Laufband reist Du bis ins Jahr 2100. Deine virtuelle Begleiterin altert auf diesem Trip vom zehnjährigen Mädchen zur Greisin.

EVENTS

25.–29. Juni: Sportkulturen der Welt. Schon mal was von Peteka oder Fierljeppen gehört? Nein? Das sind zwei von vielen Sportarten, die 50 Länder eine Woche lang vorstellen.

Achtung: Für die drei folgenden Events in der Arena muss man ein Event-Ticket für 39 Mark kaufen. Beginn: 19 Uhr, Einlass ab 17 Uhr.

8. Juli: Mega-Rave mit DJs, die auch schon bei der Loveparade eingeheizt haben (Namen standen bei Redaktionsschluss noch nicht fest).

1. August: Funsport-Festival mit Trendsportlern, die in schweißtreibenden Wettbewerben gegeneinander antreten werden.

14. Oktober: HipHop-Festival „Battle of the Year". Auf dem riesigen Breakdance-Event werden Breakdancer aus aller Welt hier ihr Können unter Beweis stellen.

TOP-SPIELE IM HEFT

Die besten getesteten Spiele der letzten Monate

Pokémon Stadium — 2
N64 Fightspiel
Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 2

Colony Wars: Red Sun — 2
PS Actionspiel
Grafik 1 Sound 1 Dauerspaß 2

Beatmania — 1
PS Rhythmus-Action
Grafik 3 Sound 1 Dauerspaß 1

Rayman 2: The Great Escape — 1
DC Jump&Run
Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 1

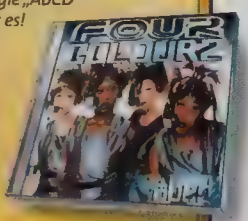
Tony Hawk's Skateboarding — 1
N64 Sportspiel
Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Chatten mit Four Colourz

Ein Auftritt vor dem „Big Brother"-Container hievt die Mädels in die Charts. Und ins Internet.

Was? Four Colourz? Nie gehört! – Dieser Satz gehört der Vergangenheit an. Seit ihrem spektakulären Auftritt vorm „Big Brother"-Container sind die vier Girls aus San Francisco in aller Munde. Und ihre erste Single-Veröffentlichung „ABCD" landete in den deutschen Single-Charts. Für Hardware-Freaks dürfte eines aber noch viel interessanter sein: Tierra, Ra.C, Claire und Kara benutzen im Video „Xybernaut"-Mobilcomputer. Damit filmen und verändern sie ihre Umgebung nach Lust und Laune. Dann legen sie die Bilder auf ihrer eigenen Homepage *www.four-colourz.com* ab. Wer will, kann sich in die optischen Fantasiewelten der Mädels einklinken.

Four Colourz sind gut im Buchstabieren. Ihre Single „ABCD" beweist es!



BRAVO SCREENFUN AKTION!

Lieber im Freien als im Container? Wer das Fußball-Outfit von Puma mit Trikot, Hose, Schienbein-Schützer, Stutzen und Schuhen gewinnt, wird auf dem Platz der Größte sein! Wie man bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Petri Heil!

Angel als Remote-Control

Die Universal-Fernbedienung für TV, Videogerät und DVD-Player mit dem Namen „Spinmaster reel 2000" ist unschlagbar wegen ihrer Soundeffekte: Beim Einschalten ertönt das Abrollen der Angelschnur, und beim Zappen ertönt das Geräusch eines zappelnden Fisches. Für zirka 70 Mark kann man das gute Stück unter *www.smarthome.com/8028.html* ordern. Ebenfalls bei smarthome: eine „Star Trek"-Phaser-Fernbedienung!

Petri Dank! Mit dieser Fernbedienung kannst Du die dicksten TV-Fische an Land ziehen

Escape from Monkey Island

Voodoo pur: Guybrush Threepwood erkundet einen seltsamen Tempel (PC)

Patsch! Ein kleiner Streit mit Elaine kann leicht ins Piratenauge gehen (PC)

Hisst die Totenkopfflagge!

Guybrush Threepwood ist ein junger Seebär nach altem Schrot und Korn. Der Musterpirat von LucasArts hat sich schon in drei knallbunten, hochwitzigen Computerspielen als Rätselknacker und Schwertkämpfer bewiesen.

In seinem neusten Karibik-Abenteuer bekommt er höchst liebreizende Begleitung. Zusammen mit seinem frisch angetrauten Eheweib Elaine kämpft Guybrush gegen mutierte Freibeuter, vorwitzige Papageien und einen mysteriösen Inselbaron. Viel zu tun also für den Helden, der im Herbst 2000 in die 3D-Computersee sticht.

Günstig ins Netz

Rein ins Surfvergnügen! Damit Du den günstigsten Internet-Provider findest, werten wir monatlich die preiswertesten Angebote aus. Sie sind hier für eine durchschnittliche Surfzeit von 50, 20 oder 5 Stunden im Monat angegeben. Sieh in der Tabelle nach, was am besten für Dich passt. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Telefon-kosten	Gesamtkosten Online	Info-Telefon/Fax	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	inbegriffen	57,00 DM	(0800) 511 17 77	50 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mind.)	inbegriffen	57,00 DM	(01803) 73 36 38	
My Okay net	9,90 DM	1,89 Pf (Einwahl 5 Pf.)	inbegriffen	66,60 DM	(0800) 020 02 02	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	inbegriffen	22,80 DM	(0800) 511 17 77	20 Stunden Surfzeit
Addcom	entfällt	2,48 Pf	inbegriffen	29,76 DM	(01805) 22 55 40	
Freenet	entfällt	2,5 Pf	inbegriffen	30,00 DM	(01803) 73 36 38	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	inbegriffen	5,70 DM	(0800) 511 17 77	5 Stunden Surfzeit
Addcom	entfällt	2,48 Pf	inbegriffen	7,44 DM	(01805) 22 55 40	
Freenet	entfällt	2,5 Pf	inbegriffen	7,50 DM	(01803) 73 36 38	

Stand: 3. Mai 2000; alle Angaben ohne Gewähr

Verbrecherjagd

Finde die Diebin Carmen Sandiego

Befrage die Zeugen vor Ort, um herauszufinden, wie der Verbrecher aussieht und wo er sich versteckt haben könnte. Hinweise speicherst Du im Notizbuch

Die Meisterdiebin Carmen Sandiego und ihre Bande treiben weltweit ihr Unwesen. Du hast den Auftrag, die Verbrecher unschädlich zu machen.

Doch um sie zu finden, sind Spürsinn und eine gute Portion Erdkunde-Wissen gefragt. Flieg von Beweisort zu Beweisort und befrage Zeugen. Aus den Aussagen gilt es zu schließen, wie die Diebin aussieht und wohin sie geflüchtet sein könnte. Dabei lernst Du große Städte und wichtige Sehenswürdigkeiten auf der ganzen Welt kennen.

Das Lernspiel „Wo in der Welt ist Carmen Sandiego?" ist eine völlig neue Fassung des gleichnamigen Edutainment-Klassikers. Kurze Videos beschreiben die einzelnen Schauplätze. Auf Wunsch erhältst Du Zusatzerklärungen von einem netten Tour-Guide. Die Grafik ist insgesamt leider schematisch geraten und sehr einfach gestrickt. **Fazit: Gutes Detektivspiel zum Erdkunde-Lernen.**

Preis: zirka 50 Mark; Macher: The Learning Company, 82041 Oberhaching

Lego TipKick

Aufbauen und loskicken

Massig Action, eine wirklichkeitsnahe Fußball-Umgebung, konkurrierende Teams, Trainingsmöglichkeiten, Spannung und Wettkämpfe – und das alles zu Hause: Mit „Lego Fußball" gestaltest Du die EM 2000 nach Deinen Wünschen.

Je nach Bausatz kostet die Lego-Arena zwischen 15 und 100 Mark. Wer fleißig übt, spielt mit beim echten „Championship 2000" in über 500 Wettkämpfen. Infos und Anmeldung: *www.lego.com/football*

Anpfiff! Los geht's im Lego-Stadion mit zwei Mannschaften und vielen Fans auf den Tribünen

Pokémon-Druckstudio

Fabrizier sie Dir alle!

Von Mattel erscheint im Juli jeweils ein Druckstudio zur blauen und zur roten „Pokémon"-Edition. Jedes Programm enthält über 600 Bilder, und man kann zwischen 81 verschiedenen Pokémon auswählen. Am PC fertigst Du bequem aus über 250 Projektvorlagen eigenes Briefpapier, Sticker, Tattoos, Urkunden, Einladungen und Glückwunschkarten. Der Preis für diesen neuen Poké-Spaß liegt bei zirka 60 Mark.

Volle Pulle Pokémon: Druck Dein eigenes Briefpapier, Sticker und Tattoos

Fotos: F. L. Lange (1), ASA (1), Jeffrey Mayer 2000 (1), Michael Wilfing (1)

BRAVO SCREENFUN HANDY

LOOP-Handy für 99 Mark

Ein SCREENFUN-Leser hat sie entworfen: die Wechsel-Oberschale des LOOP-Handys mit Prepaid-Karte von Viag Interkom. Nur 99 Mark (unverbindliche Preisempfehlung) kostet das gesamte Package mit Trium-Astral-Handy in Silber, zweiter Oberschale, Kopfhörer-Set und 25 Mark Startguthaben.

Zu bestellen unter *www.loop-up.de* oder per Telefon: (0800) 10 90 900. Und zu kaufen in 20 deutschen Kaufhof-Filialen (alle Adressen stehen auf der Anzeige Seite 63).

TICKER

Da kommt was auf Euch zu! Jedes Jahr im Mai findet in Los Angeles die E3 statt, die „Electronic Entertainment Expo". Auf dieser größten Messe für Computer- und Videospiele werden alle neuen Programme der nächsten Monate vorgestellt.

Hier findest Du schon einige besonders viel versprechende Spiele. Den Rundumschlag gibt's im großen Messebericht in der nächsten SCREENFUN.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision/Sportspiel

Der Nachfolger des Skateboard-Superhits wird derzeit für Playstation, Dreamcast und den Game Boy Color entwickelt.

Metal Gear Solid 2

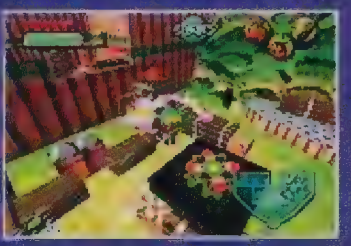
Konami/Action-Adventure

Gerüchten zufolge soll Solid Snakes lang erwartete Mission für die Playstation 2 hinter verschlossenen Türen gezeigt werden.

Zelda: Majoras Mask

Nintendo/Action-Adventure

Links zweiter Ausflug ins dreidimensionale Königreich Hyrule ist in Japan bereits erschienen und kommt im Herbst zu uns.



Shen Mue

Sega/Action-Adventure

Kein Dreamcast-Spiel wurde so oft verschoben wie dieses Adventure. Auf der E3 wird die westliche Version gezeigt.

Battle Isle: Der Andosia Konflikt

Blue Byte/Strategiespiel

„Battle Isle" ist der Klassiker unter den rundenbasierten Strategicals! Nach fünfjähriger Pause geht Teil 4 mit 3D-Grafik an den Start.

Rune

G.O.D./3D-Shooter

Wikinger in 3D: Das Actionspiel um die Abenteuer des jungen Nordmanns Ragnar in der Götterwelt klingt nach Spannung!

Star Wars Demolition

LucasArts /Rennspiel

Harter als „Pod Racer": „Star Wars"-Fans mit Playstation versägen die Gleiter-Konkurrenz oder zerbroseln sie mit dem Laser.

Startopia

Eidos Interactive/Strategiespiel

Handel und Kampf auf dreidimensionalen PC-Raumstationen. Das Richtige für Hobby-Aliens mit zwei Wirtschaftshändchen.

TICKER

Messe for YOU

Vom 1. bis 4. Juni ist wieder so weit: Die Europäische Jugendmesse „YOU" findet in Dortmund statt.

320 Aussteller auf 100.000 Quadratmeter Fläche erwarten an die 200.000 Besucher. Jeden Tag gibt's von 10 bis 19 Uhr die neusten Trends aus Musik, Sport, Lifestyle und Mode. Neu in diesem Jahr: die „YOU Internet-Erlebniswelt" in Halle 7 mit Internet-Cafe und allen Neuigkeiten rund ums Web. Die Tageskarte kostet 18 Mark. Weitere Infos im Internet: *www.you.de*

Pokémon Championship

Bringt Eure Pokemon mit zur „Nintendo Championship 2000" und spielt im „Pokémon-Stadium"-Turnier gegeneinander! Drei Cups – für Anfänger, Fortgeschrittene und Experten – stehen zur Auswahl. Die Tour geht von Berlin (26./27.5.) über Hamburg (30.5. – 3.6.), Leipzig (6. – 10.6.), das Ruhrgebiet (14. – 17.6.) und Frankfurt (20. – 24.6.) nach München (27.6. – 1.7.). Die besten Trainer treffen sich zum Finale in London. Weitere Infos im Web: *www.pokemon.de*

Größtes Kleinfeld-Turnier

Was die Fußball-EM für die Großen ist, ist der „adidas Predator Cup" für Kids von 6 bis 18 Jahren. Etwa 35.000 Teilnehmer bundesweit kicken in diesem Turnier in kleinen Teams mit fünf Spielern oder Spielerinnen.

Riesen-Events wie in Leverkusen (29./30.7.) oder Hamburg (2./3.9.) sind die Highlights. Weiterhin spielen Teams in Nürnberg, Stuttgart und in den elf Verbänden des DFB. Stars wie Jeremies, Beckham, del Piero und Zidane unterstützen den Cup. *Infos: Tel. (09132) 84 30 20*

MP3 Pocket

Musik-Knirps für nur 100 Mark

Der MP3 Pocket von Microboss ist ein wahrer Spar-Riese: Er ist nur 7,2 x 6 x 2,2 cm groß, wiegt gerade mal 50 Gramm und kostet nur 99 Mark. Dennoch bietet der MP3-Player alle nötigen Funktionen. Nicht im Lieferumfang sind die Compact-Flash-Karten. Die kann man entweder je nach Lust und Geldbeutel nachkaufen oder vorhandene Karten aus Laptop oder Digitalkamera nutzen. *Info: www.microboss.de*

Leichtgewicht zum kleinen Einstiegspreis: der MP3 Pocket

Mit „FantasticPlastic" druckst Du ganz einfach persönliche Anhänger

Plastik fantastisch

Drucken, ausschneiden, backen, fertig!

Mit „FantasticPlastic" von Avery Zweckform stellt man leicht Buttons oder Anhänger her. Einfach Wunsch-Cliparts beidseitig mit dem Tintenstrahldrucker aufdrucken, Bilder ausschneiden und backen. Die DIN-A4-Folie schrumpft um die Hälfte und wird stabil. Ein Paket mit vier Folien kostet 20 Mark.

Da lacht der Computer: mit dem roten Bug (u.) und Armen zum Kleben (l.)

Facelifting für den PC

Kuschelteile zum Ankleben peppen den Screen auf

Mit dem „Computer Bug" und dem „Monitor Morphs" von Xplorys kann man seinem Bildschirm einen ganz persönlichen Touch verleihen.

Der witzige rote Bug wirkt, als breche er gerade aus dem Monitor-Inneren aus. Die anklebbaren biegsamen Arme dienen als Stift- oder Papierhalter. Auf den CD-ROMs gibt es zudem nette Bildschirmschoner, Desktop-Hintergründe und Animationen. Für je knapp 40 Mark erhältst Du dieses Zubehör bei Karstadt, Media Markt und Toys 'R' Us.

TOP 10

Handy-Klingeltöne

*Sie machen laut der Site **handy.de** die zweitbeliebtesten Sounds: die A*Teens*

1. **Boom, Boom, Boom** – Venga Boys zum Mitklopfen
2. **Super Trouper** – in der A*Teens-Cover-Version
3. **Star-Wars-Titelmelodie** – Es war einmal in ferner Zukunft...
4. **Axel F.** (Beverly Hills Cop) – Von Starkomponist Harold F.
5. **Dt. Nationalhymne** – Der Heimat-Hit fürs Handy
6. **California Love** – Gerappt von Tupac & Dr. Dre
7. **99 Luftballons** – Dauerbrenner von Nena
8. **Pippi Langstrumpf** – 3 mal 3 ist 9, witte witte witt tiralala
9. **James-Bond-Melodie** – Mit der Lizenz zum Mitsummen
10. **Loser** – Vom erfolgreichen Sänger Beck

Anfang Mai bei handy.de auf Platz eins der Charts: die Venga Boys

Du hast sie gebaut.
Du hast sie programmiert.
Deine Roboter machen nur das, was Du willst...

9747 Robotics Invention System

...Wow, dann gibt es jetzt für dich noch mehr Robotertechnik für völlig neue Missionen:

Denn mit dem **Ultimate Accessory Set™*** stecken in deinen intelligenten Robotern sofort noch viel mehr Ideen. Das ist alles drin: Rotation-Sensor, Berührungssensor, eine LEGO-Lampe, Anschlussdrähte, die LEGO Fernbedienung und vieles mehr.

Und auf dem Weg in die Zukunft gibt es keine Grenzen mehr. Denn ausgerüstet mit dem neuen **Exploration Mars™**, Software inklusive, und den vielen Bauteilen für alle erdenklichen Marsmodelle ist selbst der rote Planet nicht mehr sicher vor dir.

3801 Ultimate Accessory Set

Einen Händler in deiner Nähe findest du im Internet:
www.legomindstorms.com
(click 'Where to buy')

Infobroschüre im Handel.

9736 Exploration Mars

* Nur in Kombination mit dem RCX™ des LEGO® MINDSTORMS™ Robotics Invention System™ verwendbar.

© 2000 LEGO Gruppe

LEGO MINDSTORMS™

Power of Robotics @ Your Command™

So schön war

CORE

OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH

Dreamcast

PC CD

Lara noch nie.

Jetzt auch erhältlich für

Dreamcast.

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

www.eidos.com

EIDOS

1 Pokémon

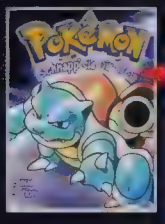
2 Age of Empires II: Age of Kings

3 C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun

SUPERFUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 138.

Eure



1 **Pokémon**
NINTENDO – GB
(1) *Im Kino und TV, auf Sammelkarten und in den Charts: Die Pokémon sind überall!*

2 **Age of Empires II**
MICROSOFT – PC
(2) *Geschichtsstunde: Historische Schlachten mit den größten Königen der Welt*

3 **C&C 3: Operation Tiberian Sun**
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
(3) *Wo bitte geht's zur Front? Trotz Mission-CD-Nachschub weiter kein Hochkommen*

4 **Metal Gear Solid**
KONAMI – PS, GBC
(5) *Da wird selbst James Bond neidisch: Solid Snake ist Euer beliebtester Agent*

5 **Gran Turismo 2**
989 STUDIOS/SONY – PS
(4) *Nach einem furiosen Blitzstart fällt die Rennspiel-Referenz etwas zurück*

6 **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
(6) *Trotz Pokémania bleiben Links Abenteuer für die N64-Fangemeinde konkurrenzlos*

7 **Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT – PC, PS
(8) *Helden mit Ecken und Kanten: Filmreifes Rollenspiel-Epos mit tollen Charakteren*

8 **GTA 2**
DMA DESIGN/TAKE 2 INTERACTIVE – PC, PS
(9) *Das Utopia für alle Kleinkriminellen: In diesem Spiel lohnt sich jedes Verbrechen*

9 **Tomb Raider IV**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
(7) *Lara kommt nicht richtig in Tritt: Ob's am brennend heißen Wüstensand liegt?*

10 **Donkey Kong 64**
NINTENDO/RARE – N64
(11) *Kein Grund, affig zu werden: Donkey, Diddy und Kollegen hangeln sich nach oben*

System

PC

1 **Age of Empires 2**
MICROSOFT
Strategiespiel – ca. 80 DM

2 **C&C 3: Op. Tiberian Sun**
WESTWOOD/EA
Strategiespiel – ca. 90 DM

3 **GTA 2**
TAKE 2
Actionspiel – ca. 80 DM

4 **Tomb Raider IV**
CORE DESIGN/EIDOS
Action-Adventure – ca. 85 DM

5 **FIFA 2000**
EA SPORTS
Sportspiel – ca. 90 DM

PLAYSTATION

1 **Metal Gear Solid**
KONAMI
Action-Adventure – ca. 100 DM

2 **Gran Turismo 2**
989 STUDIOS/SONY
Rennspiel – ca. 90 DM

3 **Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT
Rollenspiel – ca. 100 DM

4 **Dino Crisis**
CAPCOM
Action-Adventure – ca. 90 DM

5 **Tomb Raider IV**
CORE DESIGN/EIDOS
Action-Adventure – ca. 90 DM

NINTENDO 64

1 **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO
Adventure – ca. 100 DM

2 **Donkey Kong 64**
NINTENDO/RARE
Jump&Run – ca. 120 DM

3 **Super Smash Bros.**
NINTENDO
Fightspiel – ca. 100 DM

4 **Mario Party**
NINTENDO
Actionspiel – ca. 90 DM

5 **Pokémon Stadium**
NINTENDO
Actionspiel – ca. 110 DM

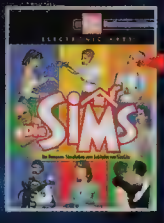
Top 20

11 Dino Crisis
CAPCOM – PS
(13) *Rette sich, wer kann: Die Dinos sind los und stürmen zum Angriff auf die Top 10!*

12 Tekken 3
NAMCO – PS
(12) *Und wieder schlägt's zwölf! Der Fight-Klassiker gönnt sich eine Verschnaufpause*

13 FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS, GBC
(14) *Wie Trainer Merkel einst sagte: Das Spiel ist rund und ein Ball hat 90 Minuten. Klasse!*

14 Driver
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PC, PS
(13) *Wilde Verfolgungsjagden auf vier Rädern – Harry, fahr schon mal den Wagen vor...*



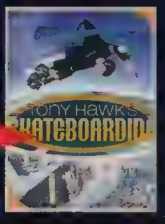
15 Die Sims
MAXIS/EA – PC
NEU! *Fast so spannend wie das richtige Leben: Die Reality-Soap für Deinen Computer*

16 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(19) *Traumhafte Inseln und traumhafte Preise: auf in die Karibik mit der Königsedition!*

17 Resident Evil 3: Nemesis
CAPCOM/EIDOS – PS
(20) *Totgeglaubte leben länger – die Zombies kennen auch im dritten Teil keine Gnade...*

18 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(16) *Stahlgestänge, Klapperklänge: Fahrt frei für alle strategischen Achterbahn-Fans!*

19 Half-Life (dt. Version)
HAVAS/CENDANT – PC
(18) *Bald ist es so weit: Die Dreamcast-Umsetzung soll Mitte des Jahres erscheinen!*



20 Tony Hawk's Skateboarding
ACTIVISION – PS, N64
NEU! *Etwas verspätet slidet Skater-Legende Tony Hawk nun auch in Eure Charts*

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Kim

Sänger der Rockband „Echt"

Ab 30. Mai geben „Echt" wieder Gas: Auf einer dreimonatigen Mega-Tournee spielen sie jede Menge Festival-Gigs. Ihre neue Single heißt „Junimond" und ist der Soundtrack zum Film „Crazy". Der Song ist ein Klassiker von Rio Reiser. Auch in Sachen Videospiele gehören Klassiker zu Kims Favoriten.

1 Abe's Oddysee (PS)
Geniales Jump&Run, das ich mit Flo in knapp 20 Stunden durchgespielt habe!

2 Need for Speed 3 (PS)
Ich liebe alle Autorennen, aber die „Need for Speed"-Reihe ist mit Abstand am besten

3 Super Mario (SNES)
Mario ist wohl der coolste Klempner, den ich je in einem Videospiel gesehen habe!

Newcomer – Die höchsten Neueinsteiger

1 Need for Speed: Porsche
EA SPORTS – PC, PS
Porsches, wohin das Auge blickt: Im fünften „Need for Speed" dreht sich alles um die Flitzer aus Zuffenhausen

2 Pokémon Stadium
NINTENDO – N64
Darauf haben alle Pokémon-Trainer gewartet: Kämpft nun auch auf dem N64 mit den kleinen Monstern!

3 Moorhuhnjagd
PHENOMEDIA – PC
Erst setzte die Moorhuhnjagd alle Büros außer Betrieb, nun wird Eure Bude unter Beschuss genommen!

Dreamcast

1. **Soul Calibur** – NAMCO – Fightspiel – ca. 110 DM
2. **Sonic Adventure** – SEGA – Jump&Run – ca. 90 DM
3. **Crazy Taxi** – SEGA – Rennspiel – ca. 85 DM
4. **Sega Rally 2** – SEGA – Rennspiel – ca. 110 DM
5. **Snow Surfers** – SEGA – Rennspiel – ca. 100 DM

Game Boy

1. **Pokémon** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM
3. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
4. **Super Mario Land** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 40 DM
5. **Warioland II** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 40 DM

Most Wanted – Spiele, auf die alle warten

1 WarCraft 3
BLIZZARD/HAVAS – PC
Genre: Rollenspiel-Strategie
Erscheinungstermin: Ende 2000

2 Tekken Tag Tournament
NAMCO – PS2
Genre: Fightspiel
Erscheinungstermin: Herbst 2000

3 Sega GT
SEGA – DC
Genre: Rennspiel
Erscheinungstermin: Sommer 2000

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Turok 2", „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur" sowie Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „The Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „System Shock 2", die „Final Fantasy"-Serie, „Nox" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64", „Rayman 2", die Hit-Serien „Spyro", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

Besucht uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert

Preiswert und kompetent!

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

TYPISCH EXPERT

PlayStation

Dualkick Game Controller + je eins von diesen Games

Coole Paketpreise!

69.- DM / €35.28

Extreme 500

Erlebe die rasante Racing Action mit riskanten Überholmanövern, spektakulären Stürzen u. professionellen Gegnern!

Actionpaket Nr.1: Controller + Extreme 500

Actionpaket Nr.3: Controller + Snowboarding

MTV Snowboarding

Hol' Dir das zur Zeit beste Snowboard-Game mit besseren Strecken, vielen Tricks und einem coolen Soundtrack!

Actionpaket Nr.2: Controller + Champ. Motocross

Championchip Motocross

Schlüpfe in die Rolle des Ricky Carmichael und verteidige den Titel!

Ready for action!

Star Wars Die dunkle Bedrohung

Interagiere mit mehr als 100 Charakteren und trete gegen zahlreiche Gegner an!

DM 69.- / €35.28

Need for speed Porsche

Laß' Dich vom Fieber packen mit der weltweit exklusiven Porsche-Lizenz!

DM 99.- / €45.05

Star Wars Jedi Battles

Laß' Dich in eine Reihe von Ein- und 2-Spieler-Gefechten zwischen Jedi-Rittern entführen!

DM 79.- / €40.39

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig.

Macht Spaß: der Splitscreen-Modus für Zweispieler-Duelle

Setzt Regen ein, gibt's den vollautomatischen Wischer

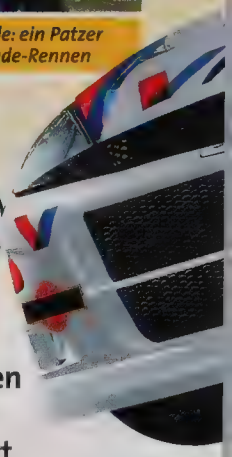
Vorsicht, Zug! In Australien überquerst Du auch Bahnlinien

Führst Du im Arcade-Rennen, lohnt ein Blick nach hinten

Dreckig, kaputt, aber immer noch fahrtüchtig, die Karre!

Sieg, ade: ein Patzer im Arcade-Rennen

colin mcrae rally 2.0



Der König aller Rallye-Simulationen geht in die zweite Runde. Und er fährt sich besser denn je...

In den Rallye-Etappen gibt es Zwischenzeiten, die Dich immer über Deine aktuelle Position aufklären. Die Gesamtzeiten der Etappen werden zusammengerechnet

Colin McRae gehört zu den besten Fahrern dieser Erde: Der rasante Schotte, 1995 Rallye-Weltmeister, gewann bisher 18 Weltmeisterschaftsrennen. Nach acht Jahren auf Subaru gibt er seit vergangenem Jahr mit dem neuen Ford Focus WRC Gas. Sein jüngster Erfolg, der Sieg der „Rallye de Espana" Anfang April, lässt ihn auch diese Saison wieder bei der Rallye-WM mitreden – zumal er als Fahrer bei „Ford Racing" mit Carlos Sainz einen der schärfsten Konkurrenten im eigenen Team hat. Das motiviert ungemein.

Für die Briten ist „The Flying Scottsman", so McRaes Spitzname, selbstverständlich ein Rennidol. Das war 1998 Grund genug für Entwickler Codemasters, ein Spiel um den Rallye-Star zu basteln. „Colin McRae Rally" erneuerte das vom actionlastigen „V-Rally" geprägte Genre und war die beste Rennsimulation, die die Playstation jemals geladen hatte. War! Denn der Nachfolger „Colin McRae Rally 2.0" fährt selbst dem Original davon.

Das neue Spiel trägt nicht umsonst ein „2.0" im Titel. Schließlich beruht die Simulation auf dem spielerisch grandiosen Kern des Vorgängers, der Simulation einer wirklichen Rallye-Meisterschaft. Das Besondere daran: Du heizt mit Deinem Beifahrer gänzlich allein über die Strecke – nur die Zeit zählt, und Zehntelsekunden entscheiden über Sieg oder Niederlage.

Während einer Meisterschaft müssen acht Rallyes gefahren werden. Vom schlammigen Finnland über das verschneite Schweden, das bergige Korsika und die weitläufigen High-Speed-Strecken in Kenia – die Kurse und vor allem das wechselnde Wetter verlangen stets andere Fahrtaktiken.

Die Rennstrecke siehst Du wahlweise aus fünf verschiedenen Perspektiven – darunter aus der Sicht des Fahrers. Dein Beifahrer sagt Dir wie gewohnt die Kurven an, die unter anderem auch mit Pfeilen angezeigt werden.

Wie in einer echten Rallye hast Du nach jeweils zwei Etappen die Mög-

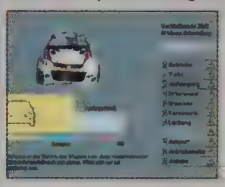
INFO

Die „Colin McRae"-Werkstatt

Im „Anfänger"-Modus fährt sich die Rallye-Meisterschaft besonders einfach. Es gibt nicht nur weniger Etappen, auch das Setup des Wagens ist längst nicht von so großer Bedeutung wie in den Schwierigkeitsgraden „Fortgeschritten" und „Profi".

Am Beginn einer Rallye ist das Setup zwar schon passend eingestellt, optimal wird es aber erst nach kleinen Veränderungen. So lohnt es sich immer, bei sehr kurvigen Strecken die Übersetzung des Getriebes zu verkürzen.

Musst Du reparieren, sollten bei schweren Schäden vor allem die Lenkung, das Getriebe, Achsen, Differenzial, Turbo und Karosserie in Ordnung gebracht werden.



Geringe Schäden müssen nicht repariert werden

Größere Beulen beeinflussen die Aerodynamik

Wichtig: Schau Dir immer vorher die Strecke an!

Da kracht's im Auspuff: Im Zeitrennen trittst Du gegen Deinen Ghost an

„Der fliegende Schotte" Colin McRae war 1995 Rallye-Weltmeister

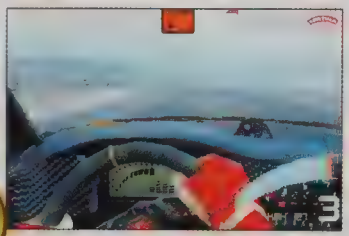
Der Ford Focus WRC hat satte 300 PS unter der Motorhaube

Gerempel am Start: In Arcade-Rennen sollte die Führung am Anfang gelingen

Staubig: Wettereffekte und verdreckte Autos sorgen für die echte Atmosphäre

Die Schnee-Strecke in Schweden erfordert ein grundsätzlich anderes Fahrverhalten

Nach jedem Rennen lässt sich der Lauf in der Wiederholung begutachten



Aus dieser Perspektive schwierig! Es geht auch über einen zugefrorenen See

Zu zweit sorgen vor allem die Challenge-Strecken für sehr viel Vergnügen

lichkeit, Deinen Wagen zu reparieren oder das Setup zu ändern. Dafür stehen aber nur 60 Minuten zur Verfügung – jede Reparatur und Änderungen des Setups kosten zwischen 4 und 20 Minuten. Unvorsichtige Raser, die oft gegen Bäume prallen und Leitplanken touchieren, bekommen durchaus Probleme. Sie müssen vielleicht die nächsten beiden Etappen mit beschädigtem Differenzial, verhakter Lenkung oder klappernder Motorhaube angehen, da die Reparaturzeit nicht ausreichte.

Je nach Schwierigkeitsgrad gilt es, eine wechselnde Anzahl Etappen (vier bis zehn) pro Rallye zu fahren. Am Ende jedes zweiten Rennens wartet zudem ein Challenge-Rennen, in dem Du auf einem speziellen Rundkurs direkt gegen einen Kontrahenten antrittst.

Das größte Manko des ersten „Colin McRae Rally" war fraglos das Fehlen eines Arcade-Modus, in dem nicht nur auf dem Papier gegen ein Konkurrenzfeld gefahren wird. Codemasters hat den Aufschrei der Fans erhört: Neben Einzelrennen und Zeit-Trainings wartet unter dem Menüpunkt „Arcade" ein Meisterschaftsmodus. Er ist in eine A- und eine B-Meisterschaft unterteilt. Gegen ein Feld von fünf computergesteuerten Fahrern geht es über je drei Rundkurse. Gewinnst Du eine solche Arcade-Meisterschaft oder eine Rallye, winken Dir bis zu sechs neue Autos als verdiente Belohnung.

Zur Motivation nötig sind diese Karossen aber nicht, denn „Colin McRae Rally 2.0" spielt sich in allen Belangen so wunderschön, dass jeder Playstation-Fahrer bereits nach wenigen Minuten begeistert sein wird. Die Grafik ist schnell, überaus effektvoll und sehr detailliert, der Sound passend und das Handling nach wie vor eine Klasse für sich. Kleine Wermutstropfen am Rande: Es gibt keine Fahrschule mehr, und für absolute Neulinge ist der zweite „Colin" einfach zu schwer.

PS D

Colin McRae Rally 2.0

Rennsimulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Codemasters | 1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Superbes Fahrzeug-Handling, schnelle und effektvolle Grafik, schöne Spielmodi

Kein Fahrschul-Modus mehr, für Einsteiger leider zu schwer

Extrem gute und überaus anspruchsvolle Rallye-Simulation mit fabelhaftem Handling

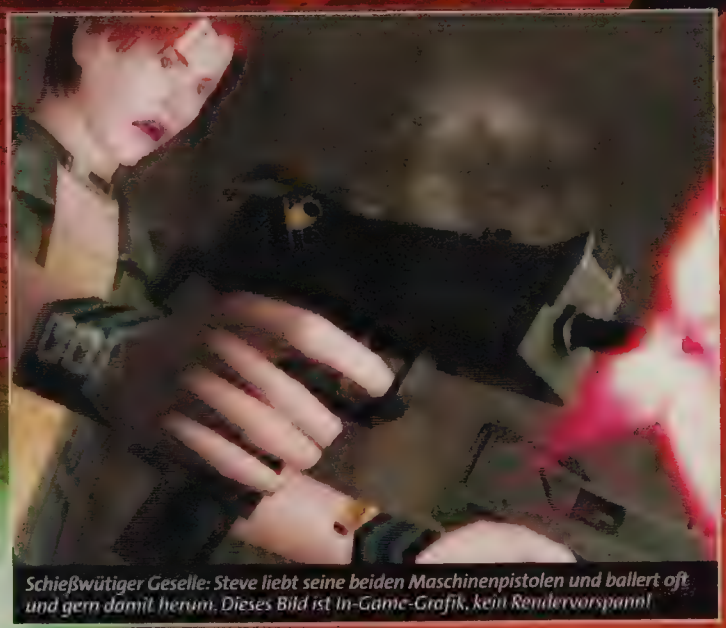
1

Text: Knut Gollert · Fotos: ASA (2)

6/00 CHECK

RESIDENT EVIL: CODE: Veronica

Capcom meint es wirklich sehr gut mit Dreamcast-Besitzern. Das jüngste „Resident Evil"-Adventure lässt kaum Wünsche offen.



Schießwütiger Geselle: Steve liebt seine beiden Maschinenpistolen und ballert oft und gern damit herum. Dieses Bild ist In-Game-Grafik, kein Rendervorspann!

Kopfweh: Dieser Mutant kann seine Arme mehrere Meter weit ausstrecken

Toughes Mädel: Claire Redfield sucht ihren Bruder Chris

Wär sie doch bloß im Bett geblieben! Claire Redfield steckt ganz schön in der Tinte. Als sie in Europa nach ihrem verschwundenen Bruder Chris sucht, wird sie selbst entführt – in einen ehemaligen Militärkomplex auf einer Insel. Wenn sie in ihrem dunklen Verlies aufwacht, übernimmst Du die Rolle des kampferprobten US-Girls. Aus der Zelle zu kommen, stellt dank eines eigenartigen Wächters kein Problem dar. Probleme tauchen erst auf, wenn Claire ins Freie tritt und sich auf einem Friedhof wiederfindet, wo plötzlich die Toten auferstehen und mächtig stöhnend auf sie zu schlurfen.

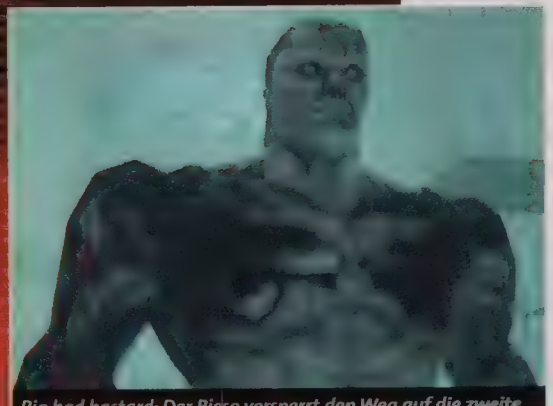
Lediglich mit einem Messer bewaffnet, muss sich Deine Heldin den Weg quer durch die Zombie-Horde kämpfen. Dann triffst Du auf den jungen Heißsporn Steve, dem Du im weiteren Verlauf des Abenteuers noch einige Male begegnest – für kurze Zeit kannst Du ihn sogar selber spielen.

Im Mittelpunkt des Spiels steht aber klar Claire. Mit ihr durchstöberst Du verwüstete Laboratorien und verlassene Herrenhäuser nach Hinweisen auf die mysteriösen Vorgänge beim mächtigen Umbrella-Konzern. Dessen Experimente sind für die Zombie-Horden verantwortlich. Viele Bereiche sind nicht erreichbar, und Claire muss erst einen Schlüssel finden oder Aufgaben erfüllen. Die Tatsache, dass sie dabei nur hin und wieder in Kämpfe verwickelt wird, trägt sehr zur unheilschwangeren Stimmung bei: Was verbirgt sich hinter der nächsten Tür? Wird die Munition ausreichen? Ein spannenderes Spiel hat es bislang auf der Dreamcast nicht gegeben.

Obwohl sich „Code: Veronica" wie das klassische „Resident Evil" spielt, gibt es eine bedeutende Veränderung: Die vorgerenderten starren Hintergründe der Playstation-Version mussten der überlegenen Grafik-Power der Dreamcast weichen. Die neuen in Echtzeit berechneten Hintergründe sind zwar nicht mehr ganz so detailliert, dafür sorgen gut platzierte Kamerafahrten für eine Extraportion Grusel. Du selbst kannst den Kamerawinkel aber nicht verstellen. Auch die Zwischensequenzen sind nicht vorgerendert, was angesichts der schönen Charaktere jedoch nicht stört.

Die deutsche Fassung gleicht haargenau der amerikanischen. Sogar die englische Sprachausgabe wurde beibehalten und lediglich mit deutschen Untertiteln versehen. **Entschärfungen gibt es nicht, denn „Code: Veronica" ist auch nicht gerade der krasseste Teil der Serie. Trotzdem ist dieses Adventure nicht für sensible Gemüter und jüngere Spieler geeignet.**

Das Dreamcast-Debüt ist phänomenal: Das auf zwei GDs verteilte Spiel glänzt durch einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, knackige Rätsel, faires Leveldesign und schöne, dynamische Echtzeitgrafik. „Resident Evil"-Fans, die die grobpixeligen Figuren der Playstation-Fassungen nicht mehr sehen können, werden trotz des linearen Spielverlaufs zufrieden sein und den gruseligen Nervenkitzel genießen.



Big bad bastard: Der Riese versperrt den Weg auf die zweite GD. Selbst ein paar Granaten steckt er mühelos weg

PC | PS | N64 | DC | E/D

Resident Evil: Code: Veronica

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Capcom/Eidos | 1 Spieler

• unterstützt Virtual Memory, Jump Pack

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Schöne, dynamische Echtzeitgrafik; spannende Story; gelungene Gruseleien

Zu geradliniger Spielverlauf, gewöhnungsbedürftige Steuerung, recht hart

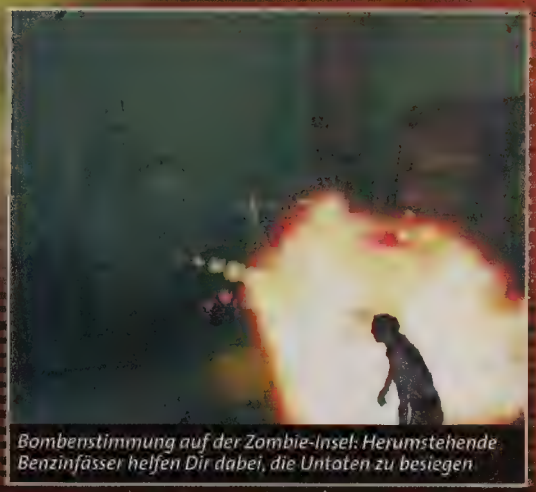
Dreamcast-Einstand gelungen! Bei schöner Echtzeitgrafik und toller Story gruselt sich's prima

1

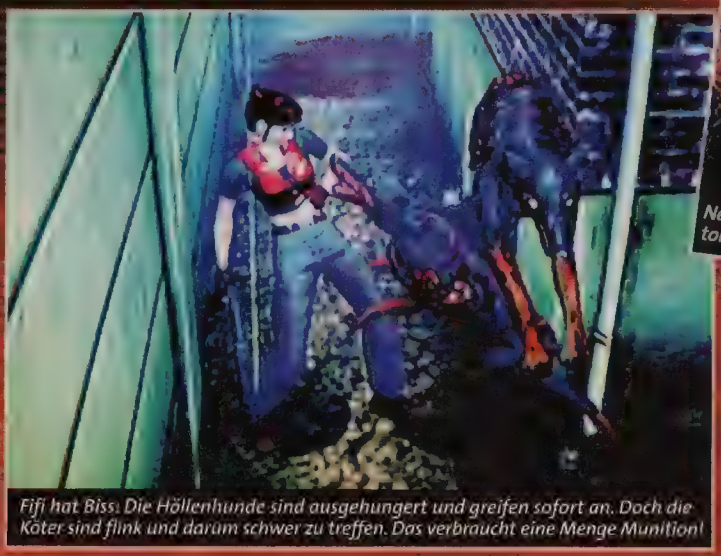
Text: Christian Henning

Horrende Unterschiede oder blutarmer Aufguss?

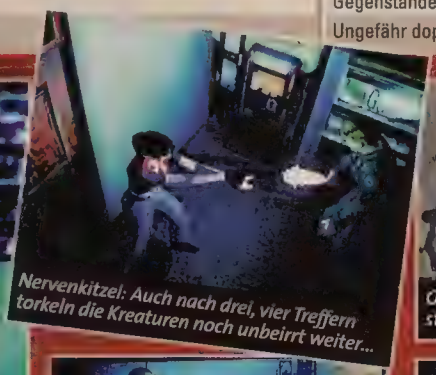
Resident Evil 3: Nemesis (PS)	Resident Evil: Code: Veronica (DC)
Gerenderte Hintergründe mit vielen Details, Polygonfiguren	Figuren und Umgebung aus Polygonen dargestellt. Weniger Details, dafür Kameraschwenks
Zwei Charaktere für das Hauptspiel	Drei Charaktere für das Hauptspiel
Nur kleine Abzweigungen, die die Handlung nicht wirklich beeinflussen	Geradliniger Weg ohne jegliche Verzweigungen
Treppen können im Laufschritt und ohne vorheriges Drücken der Aktionstaste genommen werden	Für Treppen muss die Aktionstaste gedrückt werden. Beim Hoch-/Runtersteigen gibt's nur Schritttempo
Den Gegnerattacken kann man per Knopfdruck ausweichen	Gegnerattacken kann nicht ausgewichen werden
Keine „echten" Endgegner – nur ein Nemesis, der Dich stets verfolgt und ständig mutiert	Verschiedene Endgegner, die sich stark voneinander unterscheiden
Munition muss teilweise aus verschiedenen Pulvern selbst hergestellt werden	Manche Munitionssorten können miteinander kombiniert werden
Nach dem Durchspielen: Bonuskostüme für das Hauptspiel; spannendes Bonus-Spiel mit drei Charakteren, dadurch sind neue Waffen für das Hauptspiel erspielbar	Neue Waffe; Bonus-Spiel mit vier Charakteren, dadurch weitere Waffe für das Hauptspiel erspielbar
	Gegenstände muss man teils „richtig" untersuchen
	Ungefähr doppelt so umfangreich wie „Nemesis"



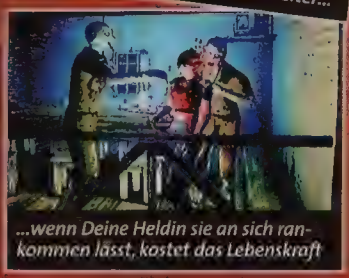
Bombenstimmung auf der Zombie-Insel: Herumstehende Benzinfässer helfen Dir dabei, die Untoten zu besiegen



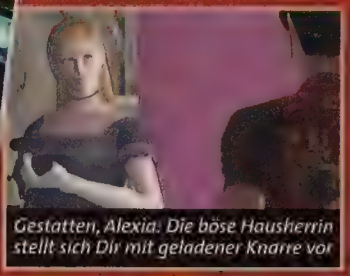
Fifi hat Biss: Die Höllenhunde sind ausgehungert und greifen sofort an. Doch die Köter sind flink und darum schwer zu treffen. Das verbraucht eine Menge Munition!



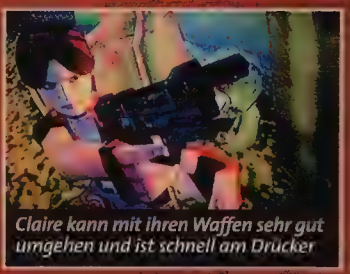
Nervenkitzel: Auch nach drei, vier Treffern torkeln die Kreaturen noch unbeirrt weiter...



...wenn Deine Heldin sie an sich rankommen lässt, kostet das Lebenskraft



Gestatten, Alexia: Die böse Hausherrin stellt sich Dir mit geladener Knarre vor

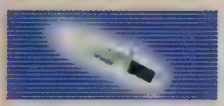


Claire kann mit ihren Waffen sehr gut umgehen und ist schnell am Drücker

DAS ARSENAL

Ohne Bewaffnung kannst Du bei „Resident Evil" eigentlich gleich Dein Grab schaufeln. Die zahllosen Mutanten und Zombies lassen sich nämlich nur mit stich- und bleihaltigen Argumenten davon überzeugen, Dir von der Pelle zu bleiben. Und selbst das ist nicht einfach, da die meisten Gegner erst nach mehreren Schüssen zusammensacken.

Kampfmesser



Wenn Dir mal die Munition ausgeht, musst Du die Zombies im Nahkampf besiegen

Beretta M92F

Deine erste Schusswaffe. Das Magazin fasst 15 Patronen, die den Untoten nur leicht zusetzen

Glock 17

Die Standardwaffe von Chris Redfield ist in etwa so effektiv wie die Beretta seiner Schwester Claire

Twin Calico

Dank der schnellen Feuerrate sehr nützlich. Leider sind die 100 Schuss rasch verballert

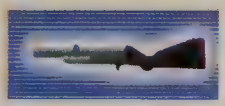
Armbrust

Die Armbrust schießt normale und Säurepfeile. Letztere eignen sich prima für Mutanten

Beretta Upgrade

Dieses Upgrade zu Claires Beretta ist in einem Koffer versteckt und erhöht die Schussfrequenz

Granatenwerfer



Drei verschiedene Typen von Granaten kann Deine Heldin hiermit abfeuern: Normal, Feuer und Säure

AK-47

Eine superhohe Schussrate macht das Sturmgewehr zu einer der besten Waffen im Spiel

Twin MAC-11

Sehr praktisch: Die Twin MACs visieren automatisch zwei verschiedene Ziele gleichzeitig an

Shotgun

Vor diesem Baby hat jeder Zombie Respekt. Leider kann man es nur für kurze Zeit benutzen

Colt Magnum

Klein, aber oho: Nur ein Schuss, und der Zombie weiß nicht mehr, wo ihm der Kopf steht bzw. stand

Linear Launcher

Handheld-Pershing: Schade, dass diese Wumme nur im letzten Kampf zur Anwendung kommt

DAIKATANA

Der eisenharte, aber freundliche Lohnsoldner Superfly Johnson ist einer der zwei Begleiter Deines Helden

Vier Jahre vom ersten Konzept bis zum fertigen Programm, das ist Rekord! Kann Ion Storms Dauerprojekt im ausgereizten Shooter-Genre neue Action-Akzente setzen?

Griechenland vor dreitausend Jahren: In dieser optisch schönsten Welt im Spiel triffst Du auch die attraktivsten Monster

Norwegen im Mittelalter: Die Einwohner wurden von der Pest dahingerafft und treten nunmehr als Zombies auf

Voll krass! Im San Francisco des Jahres 2030 tobt der Mob. Hier greift Dich ein Gangmitglied gleich mit zwei Waffen an

Strahlender Hauptheld: Hiro Miyamoto ist in Mikkiko (r.o.) verliebt und hilft ihr bei der Jagd auf Kage Mishima

TiPPS

Clever speichern...

Gemein, aber spannend: In „Daikatana" kann man nicht jederzeit speichern. Wer einen Spielstand sichern will, der muss vorher einen roten Speicherkristall finden. Die kostbaren Klunker sind an einigen Stellen im Spiel versteckt und äußerst selten. Überleg Dir also genau, ob sich ein Speichervorgang lohnt!

Ebenfalls im Level verteilt: nützliche Lebensquellen, die das Hitpoints-Konto Deines Helden wieder auffüllen.

Speichern kannst Du nur, wenn Du vorher einen Kristall gefunden hast

Lebensquelle: Diese nützlichen Altäre füllen Deine Hitpoints auf

Mikkiko terminiert einen ollen Griechen: Deine beiden vom Computer gesteuerten Begleiter greifen entweder automatisch oder auf Befehl ins Geschehen ein

Dieser ebenso handliche wie tödliche Giftspucker eignet sich hervorragend dazu, unübersichtliche Gegner-Nester zu säubern

Asiatische Schönheit: Cybermaid Mikkiko bleibt Dir im Spiel angenehm dicht auf den Fersen

Timewarp: Ist eine der vier Episoden geschafft, reisen Deine Helden durch die Zeit und landen in einer neuen Epoche

Sieht nicht nur fies aus, sondern ist es auch: Der Japaner Kage Mishima ist Dein letzter Gegenspieler in „Daikatana"

Hiro Miyamoto hat vier lange Jahre auf seinen Einsatz gewartet. Der Actionheld aus Ion Storms 3D-Shooter „Daikatana" hält damit den einsamen Produktionsrekord unter den Spiele-Entwicklungen. Jetzt ist die Wartezeit aber um, und Hiro kann loslegen.

Das wird auch höchste Zeit, denn sein Erzfeind Kage Mishima strebt – wie könnte es auch anders sein – nach der Weltherrschaft. Der miese Kage hat sich das magische „Daikatana"-Schwert geschnappt und fummelt damit sträflicherweise im Zeitstrom herum. Das kann nicht gutgehen, und deshalb musst Du ihn stoppen.

Dein Actiontrip führt durch vier unterschiedliche Zeitzonen, die jeweils andere Grafik und Gegner bieten. **Das 3D-Abenteuer startet im Jahr 2454 in Japan und führt über das alte Griechenland und das norwegische Mittelalter bis ins San Francisco von 2030.**

In jeder Zeitzone treten andere Bösewichte gegen Dich an, denen Du mit immer anderen Waffen begegnest. Unter den 25 Mordwummen sind so ausgefallene Gerätschaften wie Giftspucker, Armbrüste und gewaltige Schmiedehämmer. Leider verlierst Du Deinen Waffenvorrat beim Trip in eine andere Zeitzone und musst dort das Arsenal mühsam wieder aufstocken. Doch keine Panik, Rettung naht!

Damit Du trotzdem eine Chance hast, bist Du nicht alleine unterwegs, sondern Ion Storm hat Dir zwei treue Helferlein zur Seite gestellt: **Du wirst von Freundin Mikkiko und Lohnsöldner Superfly begleitet**. Diese beiden computergesteuerten Recken greifen selbsttätig ins bleihaltige Geschehen ein. Zusätzlich hast Du per Mausklick die Möglichkeit, den beiden ein paar simple Befehle zu geben. Auf Wunsch geht Deine Truppe in Deckung, sammelt Extras ein oder stürmt gegen den Feind.

Doch Vorsicht: Wenn einer der zwei das Zeitliche segnet, ist auch für Hiro Schluss! Taktische Voraussicht ist also gefragt. Oft ist es besser, Deine beiden Helfer irgendwo sicher zu „parken" und einen der 24 Levels erst mal alleine zu erkunden.

Die Computer-Intelligenz zeigt nämlich Schwächen: Es kommt mit nerviger Regelmäßigkeit vor, dass einer der beiden in gegnerisches Feuer läuft oder von einer Tür zerquetscht wird. Hier hat Ion Storm bei der Programmierung deutlich geschlampt. Gelungen ist dagegen die ansehnliche Grafik. Besonders die Griechenland- und San-Francisco-Levels sind ein echter Augenschmaus und müssen sich hinter keinem anderen 3D-Shooter verstecken.

Spielerisch wird nicht ganz so viel Brillanz aufgefahren: Die Rätsel bewegen sich auf Durchschnittsniveau, und auch das Leveldesign ist schnell durchschaut. Hier einen Knopf drücken, dort einen Gegenstand ablegen, und schon geht die nächste Tür auf. Da hat die Konkurrenz namens „Unreal" und „Half-Life" (dt. Version) klar die Nase vorn.

Auf diesen relativ harmlosen Flattermann triffst Du erst im Mittelalter

Echte Neuerungen bietet aber der Multiplayer-Modus. Neben dem bekannten „Capture the Flag"- und „Deathmatch"-Getümmel mit bis zu 32 Spielern gibt es zwei witzige Innovationen: So können zwei Deiner Freunde die Rollen von Mikkiko und Superfly übernehmen, und zu dritt spielt Ihr dann alle Soloplayer-Levels durch. Und in einem spannenden Ballspiel transportieren zwei Teams Bomben ins Hauptquartier des Gegners und streichen dafür Punkte ein. Doch Vorsicht, die Bomben gehen schnell hoch. Spannung garantiert!

WAFFENWAHL

DISKUS

Der Diskus ist eine praktische Fernwaffe, die wie ein Bumerang wieder in Deine Hand zurückkehrt.

SHOCKWAVE BLASTER

Eine der stärksten Waffen im Spiel ist der Shockwave Blaster – er räumt ganze Bereiche mit Feinden ab.

BOLTER

Mit dieser handlichen Präzisionswaffe mit hoher Schussfrequenz erzielt man punktgenaue Treffer.

FEUERTOPF

Der Feuertopf wird geworfen und explodiert mit hoher Feuersäule zwischen den Feinden.

PC | N64 | D

Daikatana

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Ion Storm/Eidos	1-32 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 850 MB HD

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 2

Abwechslungsreiche Grafik, witzige Multiplayer-Modi, brauchbare Story

Schlechte Computer-Intelligenz, belanglose Waffenauswahl, öde Rätsel

Ein optisch gut gelungener 3D-Shooter, der eine Prise mehr Spielwitz vertragen könnte

2

Text: Volker Weitz

Da macht das Zuschauen Spaß: Jede Entscheidung wird hitzköpfig diskutiert (PC)

Am 10. Juni geht's los! Die elfte EM feiert schon im Vorfeld eine Premiere: Zum ersten Mal teilen sich mit Holland und Belgien zwei Länder die Gastgeberrolle.

UEFA EURO 2000

Die letzte Fußball-Europameisterschaft in England wird deutschen Fans aus zwei Gründen in Erinnerung bleiben: Zum einen gewann die (leider etwas außer Form geratene) Nationalelf den begehrten Pokal. Und zum zweiten – und vor allem das ist unvergesslich: Mit dem ersten „Golden Goal" der Fußballgeschichte schoss Oliver Bierhoff im Finale gegen Tschechien die deutschen Anhänger in den siebten Kicker-Himmel.

Noch bevor die deutsche Mannschaft im diesjährigen Wettbewerb das runde Leder durch holländische und belgische Stadien tritt, geht es bereits jetzt virtuell zur Sache. Nach „Frankreich '98" beschwören die Macher der erfolgreichen „FIFA"-Serie wieder den Teamchef in Dir!

Im Spiel sind insgesamt 49 verschiedene Teams vertreten. Auch Fußball-Entwicklungsländer wie Liechtenstein oder San Marino stehen zur Wahl. Doch bevor die Schlacht um den EM-Pokal beginnt, musst Du mit Deiner Truppe zuerst die Qualifikationsrunde überstehen (originale oder zufällige Gruppeneinteilung). Wahlweise kannst Du auch im „Blitz-Turnier" einen individuell erstellten Wettbewerb austragen. Zudem erklärt Dir eine hilfreiche Trainingsfunktion, die übersichtlich in verschiedene Bereiche unterteilt ist, die Steuerung und die Tastenbelegung.

Obwohl die Optik durchwegs überzeugen kann, hat EA Sports nicht den erwarteten Qualitätssprung geschafft – den werden wir wohl erst mit „FIFA 2001" erleben. So muss man vor allem bei der Playstation-Version grafische Verbesserungen geradezu mit der Lupe suchen. Nur PC-Besitzer dürfen sich über zahlreiche neue Details freuen – einen dicken Rechner vorausgesetzt.

Getreu dem Motto: „Nur wer das Spielfeld dreckig verlässt, hat auch wirklich sein Letztes gegeben", verschmutzen dann die Trikots, Hosen und Stutzen der Akteure. Gerade beim Torwart kommt dieser Effekt besonders

INFO

Alle EM-Finalpaarungen

1960 Frankreich
Sowjetunion – Jugoslawien 2:1

1964 Spanien
Spanien – Sowjetunion 2:1

1968 Italien
Italien – Jugoslawien 2:0

1972 Belgien
Deutschland – Sowjetunion 3:0

1976 Jugoslawien
CSSR – Deutschland 7:5

1980 Italien
Deutschland – Belgien 2:1

1984 Frankreich
Frankreich – Spanien 2:0

1988 Deutschland
Holland – Sowjetunion 2:0

1992 Schweden
Dänemark – Deutschland 2:0

1996 England
Deutschland – Tschechien 2:1

Es darf gelacht werden

Was wäre ein erzieltes Tor ohne ausgelassene Jubeleinlagen? Ob Umarmungen, Herumgehüpfe oder einfach ein breites Grinsen in die Kamera – hier kommt Freude auf! (PS)

Die Stadien wurden wieder beeindruckend nachgebaut. Nur die Zuschauerkulisse lässt zu wünschen übrig (PC)

Die Animationen der Spieler wirken dank Motion-Capturing besonders realistisch (PC)

BRAVO SCREEN-FUN AKTION!

Sei live dabei! Zusammen mit Pringles verlosen wir 2 Karten für das EM-Spiel Deutschland – Rumänien in Lüttich/Belgien, Reise, Hotel und Taschengeld inklusive. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 31.5.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

gut zum Tragen. Nach spektakulären Paraden ist er an der Seite mit Grasflecken gemustert.

Von anderen Genre-Vertretern inspiriert, haben die Macher in „Euro 2000" endlich auch die Kulisse zum Leben erweckt. Doch zappeln die Zuschauer die ganze Spielzeit über wie unter Starkstrom auf der Tribüne herum – zu geschwenkten Fahnen und Flaggen hat es wiederum nicht gereicht.

Interessanter sind die Veränderungen bei den Spieler-Animationen. **Zusätzliche Bewegungsabläufe – wie Diskussionen mit dem Schiedsrichter oder leichtes Straucheln nach einem festen Schuss – sorgen für Stimmung auf dem Feld, auch wenn sie das Geschehen meist nicht direkt beeinflussen.** Ganz neu sind die unterschiedlichen Gesichtsausdrücke der Akteure. So ist ihnen die Freude nach einem Tor nicht nur ins Gesicht geschrieben, sie schreien ihr Glück auch lauthals heraus (siehe links).

Wer schon mit einem der anderen starken Fußballspiele-Vertreter geliebäugelt hat, wird von „Euro 2000" dennoch ein wenig enttäuscht sein. Zwar ist die Steuerung – wie schon in „FIFA 2000" – gewohnt leichtgängig und fix erlernbar, Neuerungen jeder Art sucht man dennoch fast vergebens. Auch die Treffer werden sehr schnell nach einem bestimmten Prinzip geschossen. Spannende Strafraum-Action gibt's meist nur gegen einen Freund, obwohl die Computergegner verhältnismäßig intelligent agieren. Kurzum: „Euro 2000" ist bis zum Erscheinen von „FIFA 2001" für beide Systeme eine klare „Kann, muss aber nicht"-Anschaffung.

Ein Tor jagt das andere...

Euro 2000

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 75/90 DM	EA Sports	1-20/1-4 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 70 MB HD. *Empf.:* Pentium II 450, 64 MB RAM, Win 98, 400 MB HD, D3D-Karte

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 1

Offizielles Spiel zur EM, tolle Spieleranimationen, gute Kommentatoren

Kaum Verbesserungen, durchschnittliche Musik, umständliche Menüführung

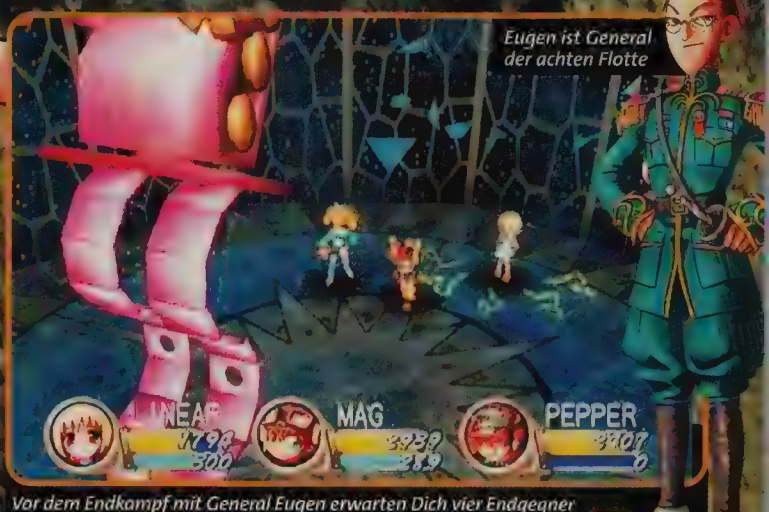
Sauber in Technik & Spieldesign: Trotzdem nur eine „La Ola" und keine Begeisterungsstürme

2

神機世界 EVOLUTION
THE WORLD OF SACRED DEVICE

Nicht nur die Zutaten machen ein gutes Rollenspiel – erst wenn die ganze Mischung stimmt, klappt's auch mit dem Spielspaß! Wie schmeckt „Evolution"?

Für die niedliche Linear (r.) würde Mag (l.) alles tun – dennoch sind die beiden nur gute Freunde...



Vor dem Endkampf mit General Eugen erwarten Dich vier Endgegner in den Ruinen. Sie zu besiegen, verlangt vor allem taktisches Geschick

Im Society-Gebäude suchst Du Dir auf einer Landkarte Dein nächstes Ziel aus

INFO

Fortsetzung folgt...

Bereits vor einem Jahr ist „Evolution: The World of Sacred Device" in Japan erschienen. Mit Ubi Soft fand sich nach langer Zeit endlich ein Hersteller, der das gute Rollenspiel jetzt auch in Deutschland vertreibt. Mittlerweile ist in Asien schon der Nachfolger erhältlich: **„Evolution 2: Far off Promise"**.

Inhaltlich baut die Fortsetzung direkt auf der Geschichte des ersten Teils auf. Zudem wurden die Grafik-Engine aufgepeppt sowie zusätzliche Kameraperspektiven und Charaktere hinzugefügt. Völlig neu ist die Anordnung der Höhlen: Sie werden nicht mehr zufällig generiert, sondern von den Leveldesignern fest vorgegeben. Ob und wann Teil zwei in Deutschland erscheint, steht bisher noch nicht fest.

In den Ruinen findest Du Schatzkisten, die auch auf der Karte (o. r.) angezeigt werden

Mag Launchers Eltern waren gerade auf der Suche nach dem legendären Artefakt Evolutia, als ein junges Mädchen namens Linear vor dem elterlichen Anwesen auftauchte – mit einem Brief von Asric, Mags Vater. Sein Wunsch: Mag soll sich bis zum Abschluss der Expedition um Linear kümmern.

Danach kommen keine Nachrichten mehr, mehrere Jahre vergehen, Mags Eltern bleiben verschollen. **Sein Ziel, ein berühmter Abenteurer zu werden, hat Mag in all dieser Zeit jedoch nie aus den Augen verloren. Regelmäßig zieht er mit Linear durch umliegende Ruinen, in der Hoffnung, Gegenstände aus vergangenen Zivilisationen zu finden – oder gar das mysteriöse Evolutia.** Doch erst mit dem Erscheinen der achten imperialen Armee beginnt ein regelrechter Wettlauf um das sagenumwobene Artefakt.

Neben Mag und Linear stehen Dir noch drei Charaktere zur Verfügung (siehe rechte Spalte). Aus ihnen stellst Du Deine Party zusammen, die allerdings nicht mehr als drei Teilnehmer besitzen darf. Je nach Anforderung der jeweiligen Mission suchst Du Dir so die geeignetsten Personen aus.

Dreh- und Angelpunkt aller Abenteuer ist die kleine Stadt Panama. Dort kaufst Du nötige Ausrüstungsgegenstände, verbesserst Deine Waffen und bereitest Dich auf die nächste Mission vor. In der Society, einer Art Abenteurer-Gilde, wählst Du eine Ruine aus, die Du erforschen möchtest. Jedes dieser Gemäuer ist in bis zu 20 Ebenen unterteilt, gespickt mit zahlreichen, zum Teil sehr abgedrehten Gegnertypen. Die Anordnung der Gänge und Wege wird bei jedem Betreten der Levels zufällig erstellt. Neben herumstehenden Schatztruhen, die die eine oder andere Überraschung parat halten, wartet jede Ruine mit einem knackigen Endgegner auf.

Die Kämpfe in den Höhlen laufen wie in „Final Fantasy" rundenweise ab. **Neben den üblichen Angriffstechniken kannst Du auch Waffen, Zaubersprüche oder Gegenstände einsetzen. Die Charaktere gewinnen dabei stets an Erfahrungspunkten und erweitern so ihre Fähigkeiten.** Mit speziellen Rüstungen und Bonusgegenständen kannst Du Dein Heldentrio auch vor den heftigen gegnerischen Attacken schützen.

Die zuckersüße Kulleraugen-Optik von „Evolution" ist leicht gewöhnungsbedürftig. Besonders Rollenspiel-Freaks wird der niedliche Grafikstil abschrecken – doch zu Unrecht! Denn hinter der Fassade verbirgt sich ein überdurchschnittliches Rollenspiel, das durch tolles Charakterdesign, schmackhafte Story und ein einfaches, übersichtliches Kampfsystem prima mundet.

PC | PS | N64 | **DC** | E

Evolution: The World of Sacred Device

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Ubi Soft/Sting | 1 Spieler

- unterstützt VMU

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Witziges Charakterdesign, übersichtliche Menü-Führung, intuitive Steuerung

Keine Sprachausgabe, eintönige Levelstruktur, nervige Musik

Leckeres Rollenspiel für alle ausgehungerten Dreamcast-Besitzer. Nur zeitweise etwas fad

2

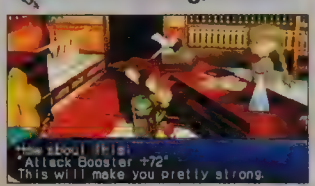
Text: Michael Stapf

Im letzten Abschnitt des Spiels kämpfst Du Dich durch ein riesiges Schlachtschiff der achten imperialen Armee. Dort triffst Du auf Deinen härtesten Gegner!

Mag besitzt sogar sein eigenes Flugzeug, das auf einem Feld nahe der Stadt steht

TiPPS

Die Rechnung, bitte!



Von Beginn an schuldet die Launcher-Familie der Society einen hohen Geldbetrag. Schaffst Du es, durch den Verkauf von Artefakten und das Absolvieren der verschiedenen Missionen die Summe auszugleichen, erwartet Dich eine kleine Überraschung: Du erhältst einen „Attack Booster +72", der Dir für die entscheidenden Endkämpfe die nötige Durchschlagskraft geben sollte!

Hallo, Eigeninitiative

Da die Gegner in „Evolution" nicht zufällig auftauchen, sondern auf der Karte sichtbar dargestellt werden, ergeben sich taktische Möglichkeiten:

Schaffst Du es, einem Gegner in den Rücken zu fallen, bekommst Du einen Angriffsbonus. In diesem Fall darfst Du Deine Einheiten zwei komplette Runden bewegen, ohne dass Deine Kontrahenten eingreifen dürfen. Aber Vorsicht, Deine Gegner können sich den selben Vorteil verschaffen!

MAG LAUNCHER

Der 16-jährige Mag ist der jüngste Sprössling einer glorreichen Abenteurer-Familie. Ausgerüstet mit einem CyFrame, kann er in Kämpfen mächtige Spezialattacken einsetzen.

LINEAR CANNON

Die schweigsame Linear ist nur ein Jahr älter als Mag. Das zierliche Mädchen verfügt über ein großes Arsenal an verschiedenen Zaubersprüchen. Besonders ihre Heilsprüche sind für Deine Party unerlässlich!

CHAIN GUN

Chain ist mit ihren 15 Jahren die jüngste Abenteurerin. Als einzige Tochter der Gun-Familie (rivalisiert mit den Launchers), besitzt sie wie Mag einen CyFrame.

PEPPER BOX

Die toughe Pepper ist stets auf der Suche nach Herausforderungen. Mit ihren 24 Jahren sieht sie sich als große Schwester Mags. Ihre wuchtige Kanone macht mit jedem Gegner kurzen Prozess.

GRE KAID

Gre ist der treue Butler der Launcher-Familie. Er übernahm die Verantwortung nach dem Verschwinden der Eltern. Trotz seiner 58 Jahre ist er immer noch für jedes Abenteuer zu haben!

e Ritter SPORT c@rds

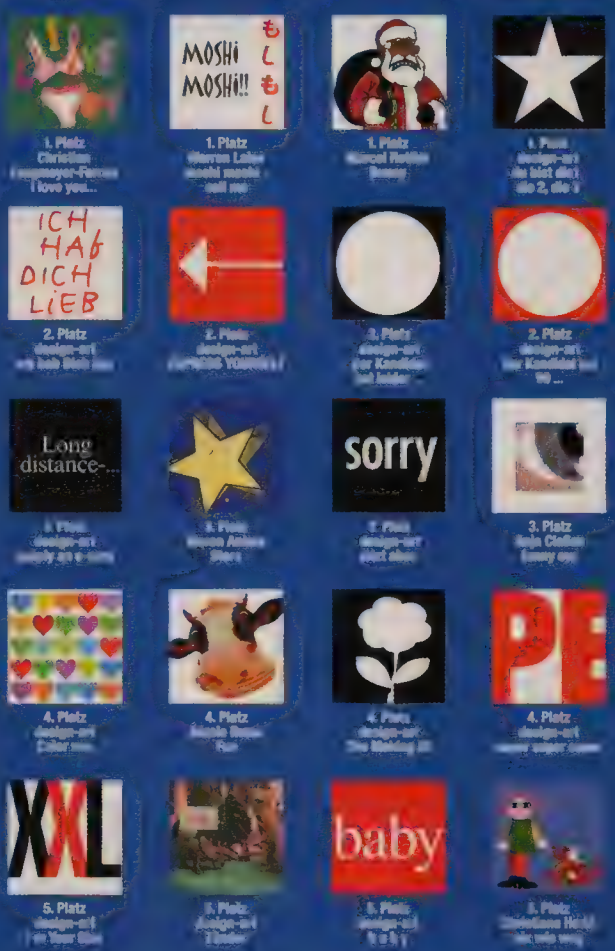
KLICK & SCHICK

NIE WIEDER ÖDE E-MAILS

Liebe Grüße gibt's an jeder Ecke, e-cards auf jeder Website, ... aber das hier gibt's nur bei RITTER SPORT: die schrillsten e-cards – von Top-Kreativen gestaltet, quadratisch, witzig und absolut außergewöhnlich! Für alle, die zu den bewegenden Themen LOVE, FUN, SORRY, HURRAH was zu sagen haben, heißt es deshalb: ab ins Netz – rauf auf die RITTER SPORT Website – e-cards auswählen – verschicken und mit entscheiden, welche der vielen verrückten e-cards prämiert werden! Klick & schick auf www.ritter-sport.de

Frisch aus dem Netz: Die aktuellen Märzsieger!

Love	Fun	Sorry	Hurrah
1. Platz	1. Platz	1. Platz	1. Platz
2. Platz	2. Platz	2. Platz	2. Platz
3. Platz	3. Platz	3. Platz	3. Platz
4. Platz	4. Platz	4. Platz	4. Platz
5. Platz	5. Platz	5. Platz	5. Platz



www.ritter-sport.de

Starlancer

Die Roten kommen hyperschnell! In Microsofts Space-Shooter greifen die Kommunisten nach der Macht im All.

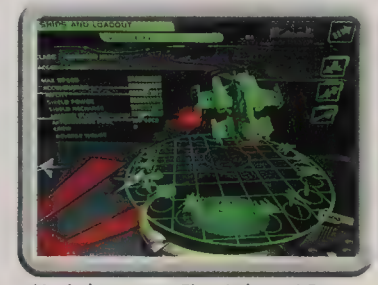
Ach ja, es hätte so schön werden können: Im Jahr 2125 liegen sich Russen und Amis in den Armen. Alle trinken Cola, kaufen wie wild Aktien und mampfen in Freundschaft vereint ihre Big Macs. **Pustekuchen! In 125 Jahren geht's schlimmer zu als heute.** Russen, Chinesen und Koreaner haben sich zur Ostallianz vereint und machen Front gegen die westlichen Demokratien.

Der Kampf wird nicht nur auf der Erde ausgetragen, sondern – besonders fies – auch im Weltraum. Gewaltige Raumflotten machen das Vakuum zwischen Erde und Mars unsicher. In heftigen Jägerduellen treten die verfeindeten Machtblöcke gegeneinander an. Und als aufrechter demokratischer Patriot kämpfst Du natürlich an vorderster Front mit.

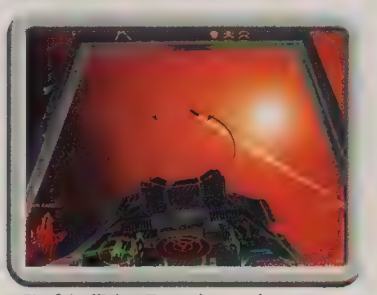
Im Lauf der spannenden und toll präsentierten 3D-Handlung steuerst Du nicht weniger als zwölf unterschiedliche Raumschiffe durch eine prächtige Weltall-Grafik. Obwohl sich die Aufträge, je nach Mission, taktisch ändern, handelt es sich bei „Starlancer" klar um ein Actionspiel. Das heißt ballern, bis die Laser glühen – und wird nach einer Weile, zumindest in den Solo-Missionen, eintönig.

Anders sieht's im Multiplayer-Modus aus. In sechs speziellen „Deathmatch"-Raumgebieten treten bis zu acht Netzwerk-Piloten gegeneinander an und haben jede Menge Spaß. Besonders fein ist der Kooperationsmodus, in dem sich vier menschliche Piloten zu einem Team zusammenschließen und die Aufgaben gemeinsam lösen. Für Solo-Flieger ist „Starlancer" leider nichts Neues im All, im Freundeskreis aber ein echter Knaller.

Volles Rohr: Der Feind greift eine riesige Waffenstation der westlichen Allianz an



Vor jedem neuen Einsatz kannst Du Deinen Raumer individuell bewaffnen

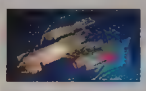


Ein feindlicher Torpedo wurde vom Zielsystem Deines Schiffes erfasst

INFO

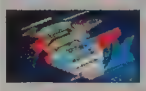
Die Qual der Wahl

Dem Spieler stehen zwölf unterschiedlich gute Raumjäger zur Verfügung. Leider darf man einige der Schiffe erst fliegen, wenn man in den Einsteigermissionen seine Fähigkeiten als Raumpilot unter Beweis gestellt hat.

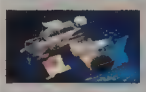


Reaper: Ein schwerer Raumjäger mit durchschnittlichen Flugeigenschaften

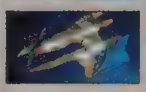
Shroud: Ein Experimentaljäger mit sehr guten Schilden und Tarnvorrichtung



Tempest: Schwerer, träger Raumbomber mit gewaltigem Feuerpotenzial



Wolverine: Ein Jäger, der mit seiner Beschleunigung alle Feinde ausmanövriert



Patriot: Ein mittelschwerer Raumjäger mit guter Beschleunigung und Schilden

Dein „ITAC"-Bordcomputer ist die Informationszentrale im Spiel

PC | PS | N64 | DC | **E/D**

Starlancer

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Microsoft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Schöne Mehrspieler-Missionen, prächtige Grafik, sehr gute Sprachausgabe

Altbekanntes Spielprinzip, das nur selten echte Überraschungen bietet

Aufregend gut präsentierter Raum-Shooter mit mangelnden Neuerungen im Solo-Teil

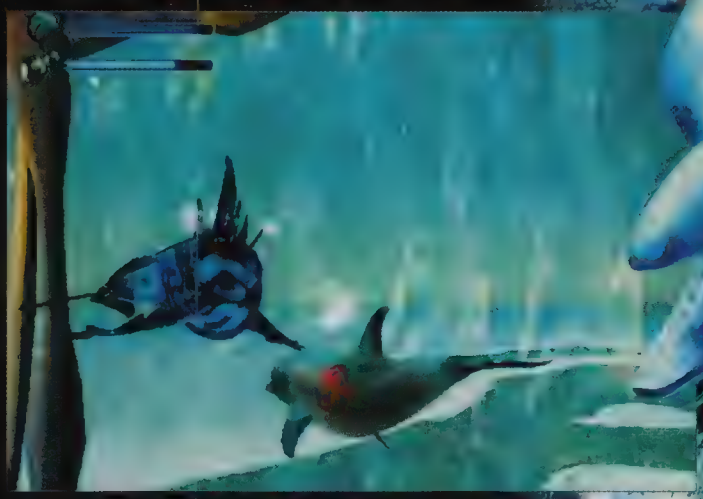
2

Text: Volker Weitz

Traumhaft schön...

ecco THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

Komm, wir tauchen ins Meer! In dem neuen Grafik-Wunder für die Dreamcast übernimmst Du die Rolle eines Delphins.



Kaltblüter: Dieser blaue Riese ist mit Ecco in einem Wasserstrudel gefangen und macht ununterbrochen Jagd auf den Delphin

Im Rausch der Tiefe: Ecco der Delphin muss die Erde retten

Die Welt ist ein Paradies. Zufrieden leben Menschen mit Delphinen zusammen. Der Austausch beider Kulturen hat den Menschen viele neue Erkenntnisse gebracht, zum Beispiel über die Erschließung des Weltraums. Als jedoch eine finstere Macht aus den Tiefen des Alls auf die Erde zusteuert, ist es vorbei mit der guten Laune. Der ‚Feind' möchte die Welt unterjochen, und das muss natürlich unbedingt verhindert werden.

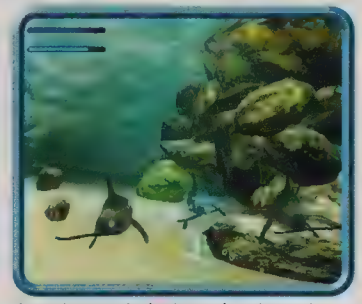
Delphin Ecco wird als Retter auserkoren und muss viele Rätsel knacken, um seine Mission zu erfüllen. Die Ozeane werden aber nicht nur von friedlichen Schildkröten bevölkert, sondern auch von gefräßigen Haien, gegen die sich der Delphin mit einer Rammattacke zur Wehr setzt.

Als Ecco kannst Du mittels Sonar Kontakt zu anderen Artgenossen aufnehmen, die Dir helfen, sich in der riesigen Unterwasserwelt zurecht zu finden. Das ist nämlich oftmals gar nicht so einfach, da die 30 Levels sehr vertrackt sind. Zudem macht eine recht seltsame Kameraperspektive die Steuerung komplizierter.

„Ecco the Dolphin" ist ein vor allem optisch beeindruckendes Adventure. Einige Rätsel sind aber so knifflig, dass ungeübte Spieler von den schönen Levels nicht viel zu Gesicht bekommen. Actionsequenzen, etwa mit Haien, halten sich arg in Grenzen, sodass Krawall-liebende Spieler möglicherweise etwas ermüdet abtauchen.

Ist einem außerirdischen Feind ein Dorn im Auge: Eccos wunderschöne Heimatwelt

Die Haie muss man mehrmals rammen, um sie zu vernichten



Gemeinsam sind wir stark: Mit zwei Freunden befreist Du ein Wal-Baby

Große Klappe: Haie sind Eccos Feinde

INFO
Appaloosa Interactive

Appaloosa Interactive wurde 1983 als Novotrade International gegründet. 1989 trat Sega das erste Mal an die Firma heran. So wurde „Ecco the Dolphin" auf dem Mega Drive geboren. Danach erledigten die Macher viele Auftragsarbeiten für andere Firmen für alle Spieleplattformen, darunter **„Star Trek: Deep Space Nine"**, **„Power Rangers"** und **„101 Dalmatiner"**. Das ungarische Entwicklungsstudio in Budapest, das fürs Dreamcast-„Ecco" verantwortlich ist, programmierte für Konami das Playstation-Actionspiel **„Contra: Legacy of War"**.

Witzig: Im Bonus-Spiel kannst Du eine Runde Unterwasser-Fußball kicken

DC D

Ecco the Dolphin

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Appaloosa/Sega	1 Spieler

- unterstützt Virtual Memory

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 2

Wunderschöne, fehlerfreie Grafik, 30 abwechslungsreiche Levels; deutscher Text

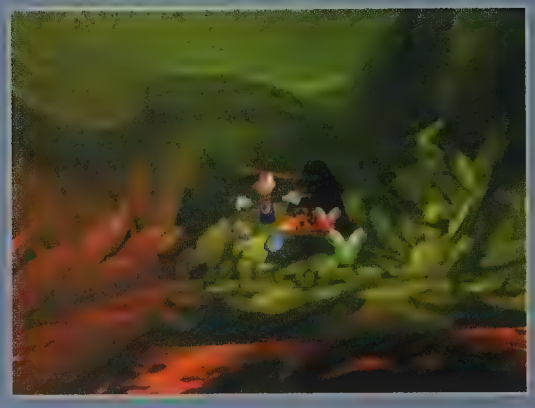
Zum Teil unvorteilhafte Kameraperspektiven, schwerer Spieleinstieg

Feuchtfröhlich: Wunderschönes, aber schweres Unterwasser-Adventure für stille Abende

2

Text: Christian Henning

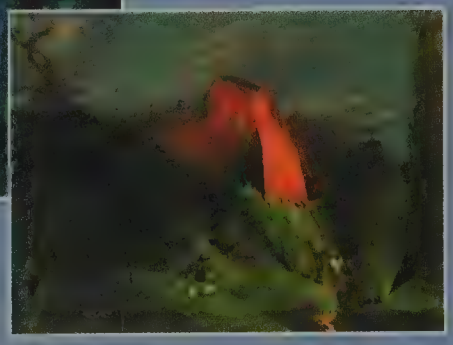
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



Zusatzlevel im Internet zum Downloaden www.rayman2dc.com

Ein superschnelles Gameplay mit unglaublicher Grafik

...so schön, dass auch Multiplayer-Fans vor Freude weinen!



Multiplayer
Für bis zu 4 Spieler im neuen Globox-Dorf

Ubi Soft ENTERTAINMENT

www.raymondc.com

Dreamcast.

Bis zu 6 Milliarden Spieler

www.dreamcast-europe.com

©2000 Ubi Soft Entertainment. The Logo and Character of RAYMAN are Trademarks of Ubi Soft Entertainment.
Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises Ltd.

Jackie wird von einem LKW gejagt

Action wie im Film: Du kannst Tische und Stühle auf Deine Gegner schleudern

Spring, fahr, schlag: Sein Speed rettet Jackie aus brenzligen Situationen

Im Spiel wie im Film „Rush Hour" ein Dauergag: Jackie möchte im Grunde mit niemandem Streit, aber wenn's nicht anders geht, weiß er sich zu wehren

Jackie Chan

Du glaubst, Du bist im Kino? Gut möglich, denn Jackie Chan vermöbelt Bösewichte wie auf der Leinwand.

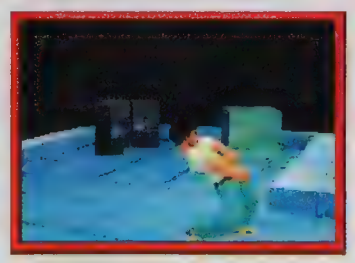
Seelenruhig sitzt Jackie in einem Imbiss und löffelt seine Miso-Suppe, als ein paar üble Gestalten seinen Großvater entführen. Blitzschnell springt der Actionstar über Tische und Autos, um Opa Chan zu helfen, doch vergebens: Die Verbrecher sind schon auf und davon.

Nach diesem rasant geschnittenen Full-Motion-Rendervideo steckst Du in Jackies Turnschuhen und musst sie in die Visagen Deiner Gegner treten. Offensichtlich bist Du einem großen Gangstersyndikat auf der Spur, denn die Zahl Deiner Angreifer ist schier uferlos. Doch mit Kampftechnik und Geschick behältst Du in den 3D-Levels die Oberhand. Sollte Deinen Helden doch einmal ein Schlag treffen, gilt es, herumstehende Fässer zu zerstören und sich die verlorene Energie mit einem Schluck Milch zurückzuholen.

Seit zwei Jahren wird bereits an „Jackie Chan" gebastelt. Andere Entwickler erschaffen in dieser Zeit wahre Meisterwerke, doch in diesem Fall sind die hervorragenden Animationen, für die die Bewegungen des echten Stars Motion-gecaptured wurden, das einzige Highlight. Leveldesign und Spielbarkeit waren bereits im letzten Jahrhundert veraltet, die Kollisionsabfrage ist etwas ungenau. Echte Fans sollten sich das alte, comicartige „Jackie Chan" fürs NES oder die Exoten-Konsole PC-Engine (nur in USA und Japan erschienen) besorgen oder ins Kino gehen.

Alle Animationen für dieses Spiel wurden vom echten Jackie Chan ausgeführt

Um seinen Opa zu retten, klettert Jackie sogar mächtige Wolkenkratzer empor



Die „Drunken Master"-Technik sieht lustig aus, ist aber sehr wirkungsvoll

INFO

Privatpatient Jackie Chan

Am 7. April 1954 kam Jackie als Kong-san Chan (= „geboren in Hong Kong") zur Welt. Seine Eltern waren arm und schickten ihn mit sechs zu einer Theaterschule, die für ihre harten Lehrmethoden berüchtigt war. Mit 17 jobbte er als Stuntman und in Nebenrollen, auch in Bruce-Lee-Filmen.

Sein Durchbruch in Hong Kong kam 1976 im Klamauk-Actionfilm „Knochenbrecher" (weitere: „Mr. Nice Guy", „First Strike", „Rush Hour"). Dem Titel „Knochenbrecher" macht er bis heute alle Ehre: Er verletzte sich bei Dreharbeiten Schädel, Augen, Ohren, Nase, Wangen, Zähne, Kinn, Kehle, Schulter, Hand, Arm, Brust, Rücken, Becken, Beine, Knie und den Fuß. Krankenberichte und weitere Infos finden Fans im Internet auf *www.jackiechan.com*

PC | PS | N64 | DC | E

Jackie Chan

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM	Sony	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 4

☺ Schöne Animationen und witzige Sprüche von Jackie Chan selbst

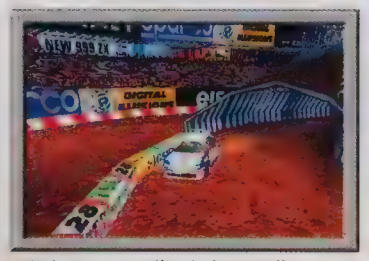
☹ Nur für einen Spieler, hässliche Polygon-Figuren, angestaubtes Spielprinzip

Statt dieses unmotivierenden Hau-drauf-Spiels wäre Jackie ein besseres Denkmal zu gönnen

4

Text: Christian Henning · Foto: Stills (r)

Auf der Playstation wirkt die Optik grober. Spielerisch ist's aber dasselbe (PS)



Witzig: Der amerikanische Rundkurs erinnert an einen Supercross-Kurs (PC)

Gewonnen! Zur Siegerehrung gibt's zwei Magnumpullen und Mädels im Mini (PC)

Der Dreck spritzt besonders beeindruckend, und kaputte Autos sehen auch schön kaputt aus – Realitätsfans vermissen aber Reparatur und wirklichkeitsnahe Physik (PC)

Mit 17 Rallye-Autos geht's auf insgesamt 45 Strecken rund um die Welt

Rally Masters

Infogrames' Flitzer will mit viel Abwechslung punkten.

Rallye kann ja so todlangweilig sein. Immer nur ein Auto tobt auf der Jagd nach der unsichtbaren Bestzeit über die Strecke. Spannende Überholmanöver und knackige Rempler gibt's nicht...

Infogrames' „Rally Masters" sieht das allerdings ganz anders! Hier fährst Du neben „normalen" Rallye-Meisterschaften auf Zeit auch Rennen gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Außerdem gibt es Duelle auf kleinen Rundkursen, bei denen die Konkurrenten immer mit den gleichen Autos antreten und auf zwei Bahnen um den Sieg kämpfen.

Das Handling der Autos ist schön einfach, wenn auch wenig realistisch, der Sound eher flach und die Grafik auf mittelmäßigem Niveau. So sind die an sich gut designten Strecken optisch recht einfallslos und die Autos alles andere als detailreich. Spaß macht's dank der vielen Meisterschaften aber allemal.

PC | PS | N64 | DC | D

Rally Masters

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80/100 DM	Infogrames	1-2/8 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 15 MB HD, D3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 98, 300 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Viel Abwechslung durch zahlreiche Rennmodi, einsteigerfreundlich

– Grafisch nicht topfit, keine Tuning/Reparatur-Option, etwas träge Steuerung

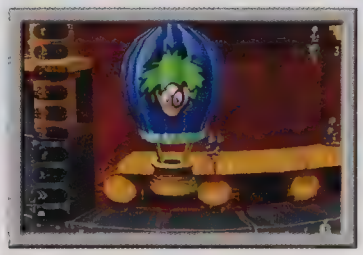
Feine, aber optisch recht blasse Rallye-Simulation mit abwechslungsreichen Spielmodi

2

Text: Knut Gollert

Lemmings Revolution

Schlimmer als Flöhe hüten: Nur clevere Mausklicks retten Deine Truppe vorm sicheren Weg ins Ende.



Abgehoben: Gerettete Lemmings entschweben mit Ballons in die Sicherheit

Der Schirm-Lemming segelt sicher zu Boden

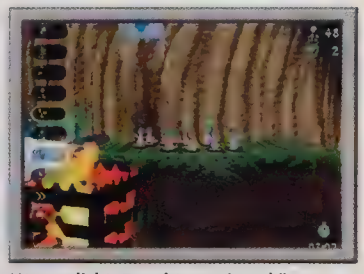
Jeder der über 100 Levels ist in einem anderen Turm untergebracht

Die „Lemmings" haben schon zehn Jahre auf dem Digitalbuckel: Das erste Spiel um die blind geradeaus tappenden und dadurch Selbstmord gefährdeten Mini-Viecher erschien schon 1990 für den Amiga-Heimcomputer.

In der neuen PC-Version wackeln die grünhaarigen Knuddelmännchen nicht mehr über eine 2D-Spielfläche. **In „Lemmings Revolution" suchen sie den Ausgang in einem frei drehbaren 3D-Turm.** Jeder der insgesamt über 100 Türme ist mit Fallen, Monstern und gemeinen Abzweigungen gespickt.

Als guter Hirte entscheidest Du per Mausklick, welche Aktionen Deine Lemminge ausführen. Manche bauen Treppen, andere buddeln sich durch den Untergrund oder segeln per Fallschirm zu Boden. Hast Du eine bestimmte Anzahl Mannen gerettet, ist der Level geschafft und der nächste Turm droht am Horizont.

Die gute Nachricht zuerst: Das knuffige Spielprinzip funktioniert auch in der neuesten, grafisch etwas aufgepeppten, Version. Leider hat man es mit dem Schwierigkeitsgrad deutlich übertrieben. Hier lauert jede Menge Anfängerfrust!



Wasserdicht: Engel-Lemminge können unversehrt über jeden Teich wandeln

PC | PS | N64 | DC | D

Lemmings Revolution

Denkspiel für Profis

ca. 80 DM	Take 2	1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 4 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 325 MB HD

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Verzwackt, frisches Leveldesign, acht neue Lemmings-Fähigkeiten

– In späteren Levels viel zu schwer, etwas fummelige Spielsteuerung

Das Grünkopf-Spiel ist immer noch originell, aber leider viel zu hart für Einsteiger

2

Text: Volker Weitz

Zladdi ist längst aus dem Container raus, darf im Spiel selbstverständlich aber nicht fehlen

Big Brother the game

Die RTL-II-Show ist ein Riesenerfolg – logisch, dass ein Computerspiel her muss. Die Entwicklungszeit ist sensationell, das Spiel nicht...

Allabendlich 20 Uhr 15, RTL II. Ein stetig schrumpfender Haufen junger Zeitgenossen lässt sich in die Suppe gucken und darf nicht raus. Die Idee von „Big Brother" ist genauso fies wie faszinierend und die „Daily Reality Soap" dank Alltags-Superstars wie Zladdi oder Manu ein echter Hit. Nicht unbedingt, weil sie gefällt, sondern weil jeder drüber redet.

Das gerade erschienene Spiel um die Zuguck-WG trägt den unglaublichen Titel „Big Brother – The Game" und ist eine in Windeseile zusammengeschusterte „Pac-Man"-Variante – man darf den Entwicklern auf die Schultern klopfen – für so wenige Wochen Entwicklungszeit ist „The Game" sicherlich eine Leistung.

Als Spiel ernst nehmen sollte man das aber nicht: Fünf Levels spielen sich auf zwei Spielfeldern ab (Garten und Haus). In ihnen hampelst Du mit dem Charakter Deiner Wahl (Verena und Sabrina sind nicht dabei) durch ein Labyrinth. Es muss vollständig von Popcorn oder Gras geräumt werden, dann geht's in den nächsten Level. Die restlichen Bewohner jagen Dich – hast Du Lolly oder Ei genascht, dreht sich der Spieß um. Als Bonus findest Du Videokassetten, die in 21 Filmchen mit Serien-Highlights münden.

Knallharte Fans werden sich „Big Brother – The Game" sicherlich geben. Inhaltlich tendiert das Spiel allerdings gegen Null, sodass alle anderen Menschen die 30 Mark beruhigt in Fritten und Cola anlegen dürfen.

Hast Du Dich bis ins Haus vorgespielt, wird die Süßwaren-Jagd richtig spannend

Na John, auch gute Menschenkenntnis? Bonus-Videos gibt's leider zu wenige

Jürgen? Wer is'n das? Per Mausklick gibt's den Lebenslauf vom Zladdi-Kumpel

INFO

Spannen im Netz

Fans, die die allabendliche Zusammenfassung nicht erwarten können, werden im Internet glücklich. Unter der Adresse *www.bigbrotherhaus.de* gibt es nicht nur Livebilder aus einem guten Dutzend Hauskameras, sondern auch News, Foren und einen Chatbereich. Auch werden alle Wochenaufgaben nochmals erläutert, die Bewohner genauer vorgestellt und Du kannst für Deinen Tagesliebling stimmen.

Dank des großen Angebots konnte die „Big Brother"-Website bereits in der ersten Woche täglich über 3 Millionen Besuche registrieren. Damit ist sie die meistbesuchte Seite Europas.

Wer berühmt werden will, schickt seinen Highscore an die Website

PC | PS | N64 | DC | D

Big Brother

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

ca. 30 DM | Infogrames | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 55 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 55 MB HD

Grafik | Sound | Dauerspaß 5

Ganz nett gezeichnete Charaktere, Bonus-Videos, Biografien der Hausbewohner

Dauerhaft ermüdendes „Pac-Man"-Spielprinzip, null Abwechslung

Ein für Fans sicherlich angebrachter Zeitvertreib, spielerisch glatt eine Nominierung wert! 5

Text: Knut Gollert · Foto: F. L. Lange (1)

Lichtblick: Die Autos sehen detailliert, wenngleich auch etwas kantig aus

Aus Sicht der Frontkamera fährt sich der Porsche ganz besonders rasant

Wer dauernd Pylone umfährt, hat als Werksfahrer kaum Chancen

NEED FOR SPEED PORSCHE

Die Playstation-Variante unterscheidet sich stark von „NfS: Porsche" für PC.

Schnell, aber teuer: der neue Carrera

Die Spielmodi im neuen „Need for Speed", das diesmal ganz der deutschen Edelmarke Porsche gewidmet ist, überzeugten schon in der PC-Version (siehe Test in SCREENFUN 5/00).

Auf der Playstation genießen Porsche-Fans neben dem motivierenden Werksfahrer- und Evolutions-Modus zwei neue Einzelrennen-Varianten, die das PC-Spiel nicht bietet: In „Capture the Flag" jagst Du für Punkte einer Flagge entgegen, im Verfolgungsmodus willst Du dem Dich jagenden Polizei-Porsche entkommen.

Die hohe Anzahl der Fahrzeugtypen – es sind immerhin knapp 80 Porsches – und die witzigen Modi machen das neue „Need for Speed" aber noch lange nicht zum Rennspiel-König. Dazu sind die Strecken – übrigens komplett andere als auf dem PC – viel zu langweilig, und die Grafik ist überaus unattraktiv, ruckelnd langsam und zudem noch fehlerhaft – die Autos ausgenommen. Ein Spiel aus dieser zu Recht berühmten Reihe hat eine solch schlampige Technik nicht verdient!

Porsche im Baum: Kollisionsfehler, Blitzer und Ruckler erschrecken leider allzu oft

PC | PS | N64 | DC | D

Need for Speed: Porsche

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Electronic Arts | 1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Sehr schöne und viele Spielmodi, zahlreiche Porsche-Typen, ordentliches Handling

Grafisch sehr unsauber, langweilig designte Strecken, kein Tuning

Unschöne Strecken und minderwertige Technik ziehen „Porsche" erbarmungslos nach unten

3

Text: Knut Gollert · © AutoZeitung

EIKER & RIEMEL

Kopf

Microsoft SideWinder Freestyle

79.- DM

Jetzt bei:

VOBIS

& Kragen

79.- DM

Microsoft SideWinder Dual Strike

SideWinder® Dual Strike und Freestyle Pro. Gamecontroller zum einen, 3-D-Hightech zum anderen. Ob oben, unten, rechts oder links, der Freestyle Pro wird minimal geschwenkt und macht das Spiel noch wirklicher. SideWinder Dual Strike hat Gamepad, Tastatur und Maus in einem Griff! Nicht nur Mausmechanismus, sondern genauestes Steuern der Perspektive. Totale Kontrolle in 3-D-Action- und Adventuregames.

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

6/00

CHECK

ChuChu Rocket!

Kurz vor dem Herzinfarkt: Bei „Mouse Mania" behalten nur echte Könner den Überblick

Weiße Mäuse, schwarze Katzen? Nur nicht hektisch werden – in diesem turbulenten Denkspiel kommt das Chaos von alleine!

Geschafft: Nur die Rakete mit den meisten Mäusen verlässt als Sieger die Plattform!

Putzig: die Spielfiguren. ChuPea (l.) steuert die rote ChuChu-Rakete

Dass japanische Entwickler manchmal etwas abgedreht sind, ist kein Geheimnis. Und nun das: Ein „Katz und Maus"-Spiel für die Dreamcast als Zugpferd für den Online-Gaming-Start? Doch was auf dem ersten Blick nach einer irren Idee fernöstlicher Designer aussieht, wird in kürzester Zeit Dir und Deinen Freunden den Verstand rauben!

Die sehr schlichte Grafik von „ChuChu Rocket!" wirkt zunächst etwas abschreckend, allein die Menüs sind stylisch und übersichtlich. Hält man aber erst einmal das Gamepad in den Händen und geht mit Freunden auf Mäusejagd, wird das schnell unwichtig.

Denn das Prinzip ist so genial wie einfach: Auf einem schachbrettähnlichen Feld schlüpfen Weltraum-Mäuse (ChuChus) aus ihren Löchern und laufen so lange geradeaus, bis sie von einem Hindernis abgelenkt werden.

Deine Aufgabe ist es nun, die kleinen Wesen durch das Platzieren von Pfeilen in Deine Rakete zu lenken. Aber natürlich dürfen auch hungrige Space-Katzen (Kapu Kapu) nicht fehlen, die Deinen Mäusen an den Kragen wollen. Wird so ein gefährlicher Stubentiger in Dein Raumschiff gelenkt, segnen die Nager gleich massenweise das Zeitliche.

Sammelst Du dagegen eine Maus mit einem Fragezeichen ein, wird ein Roulette-Ereignis ausgelöst. **Bei der „Cat Mania" tauchen nur noch Katzen auf dem Feld auf, während bei der „Mouse Mania" die Augen vor lauter Mäusegewusel fast zu tränen beginnen.** Gewinner ist, wie sollte es anders sein, wer am Ende die meisten Nager mit seinem Raumschiff ins All schießt.

Ähnlich turbulent wie beim Vier-Spieler-Battle geht es auch beim „Puzzle Challenge" zu. Allerdings musst Du in diesem Modus (allein oder im Zweier-Team) unter Zeitdruck bestimmte Aufgaben lösen. Die Anzahl und Art der Pfeile ist dabei vorgegeben.

Weniger chaotisch, dafür aber extrem knackig sind die 100 Puzzle-Levels. Sie sind in vier Sparten zu je 25 Rätseln unterteilt. Erst wenn Du eine komplette Reihe geschafft hast, wird der Zugang zu den nächsten Levels frei. **Wem das nicht reicht, der stellt im Puzzle-Editor eigene Karten her und tauscht sie mit Freunden aus.**

Hektisches Pfeil-setz-Geklicke und harte Denkeinlagen machen „ChuChu Rocket!" zu einem echten Pflichtkauf – der überaus faire Preis sollte auch die letzten nagenden Zweifel beseitigen!

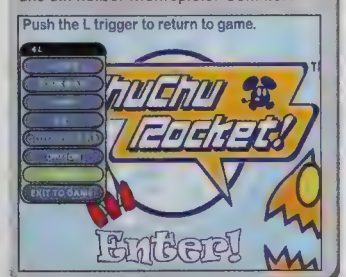
INFO

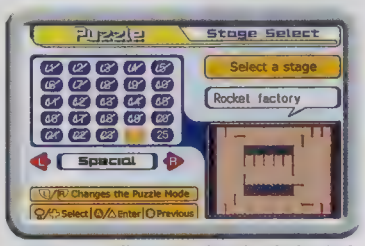
Graue Mäuse im Netz

Mit „ChuChu Rocket!" läutet Sega das Konsolen-Online-Gaming ein: Bis zu drei menschliche Mitstreiter lassen sich im Battle-Modus über das Internet zur Mäusejagd herausfordern.

Das ist aber nur ein kleiner Teil aller Online-Funktionen. „ChuChu Rocket!" bietet auch einen Browser zum Surfen und eine Chat-Option. Deine Rekordpunktzahl kannst Du ebenso ins Netz stellen wie selbst gebaute Puzzles. Natürlich gibt es diese auch zum Herunterladen!

Wenn das Spiel hält, was es verspricht, und auch die Server halten, erwartet uns ein heißer Mehrspieler-Sommer!





Erst wenn alle 25 Puzzles abgehakt sind, stehen die nächsten zur Auswahl

Eines von acht Roulette-Ereignissen: Die Position Deiner Rakete verändert sich

Kopfzerbrechen: Mit dem praktischen Puzzle-Editor erfindet man eigene Rätsel

PC DS N64 DC D

ChuChu Rocket!

Denkspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Sega/Sonic Team | 1-4 Spieler

• unterstützt VM, VGA-Box, Tastatur

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Genialer und fesselnder Spielprinzip, Online-Funktion, viele Levels und Modi

Schlichte Grafik, nervige Musik (keine Anpassung an den deutschen Markt)

Zum Mäuse melken: Panik, Frust und Ärger, aber man kann trotzdem nicht aufhören zu spielen!

1

Text: Michael Stapf

KRATZ DIE KURVE!

NINTENDO 64

Feel Everything

RR64

RIDGE RACER 64

Nintendo

Schneller, härter, besser – endlich gibt es den Renn-Klassiker für die N64 Konsole. Mit völlig neuem Outfit: verbesserter Grafik und echt coolen Effekten; mit neuen exklusiven Rennstrecken für die N64 Konsole und mit mehr als 30 abgefahrenen Rennwagen. Zeig' deinen Freunden, was ein echter Ridge Racer ist. Mit dem integrierten 4-Controller-Adapter lieferst du dir mit deinen Freunden spannende Rennduelle. Heiße Rennen zu viert bedeuten für euch: Spaß und Action hoch vier. So hast du diesen Klassiker noch nie erlebt! ***www.nintendo.de***

namco

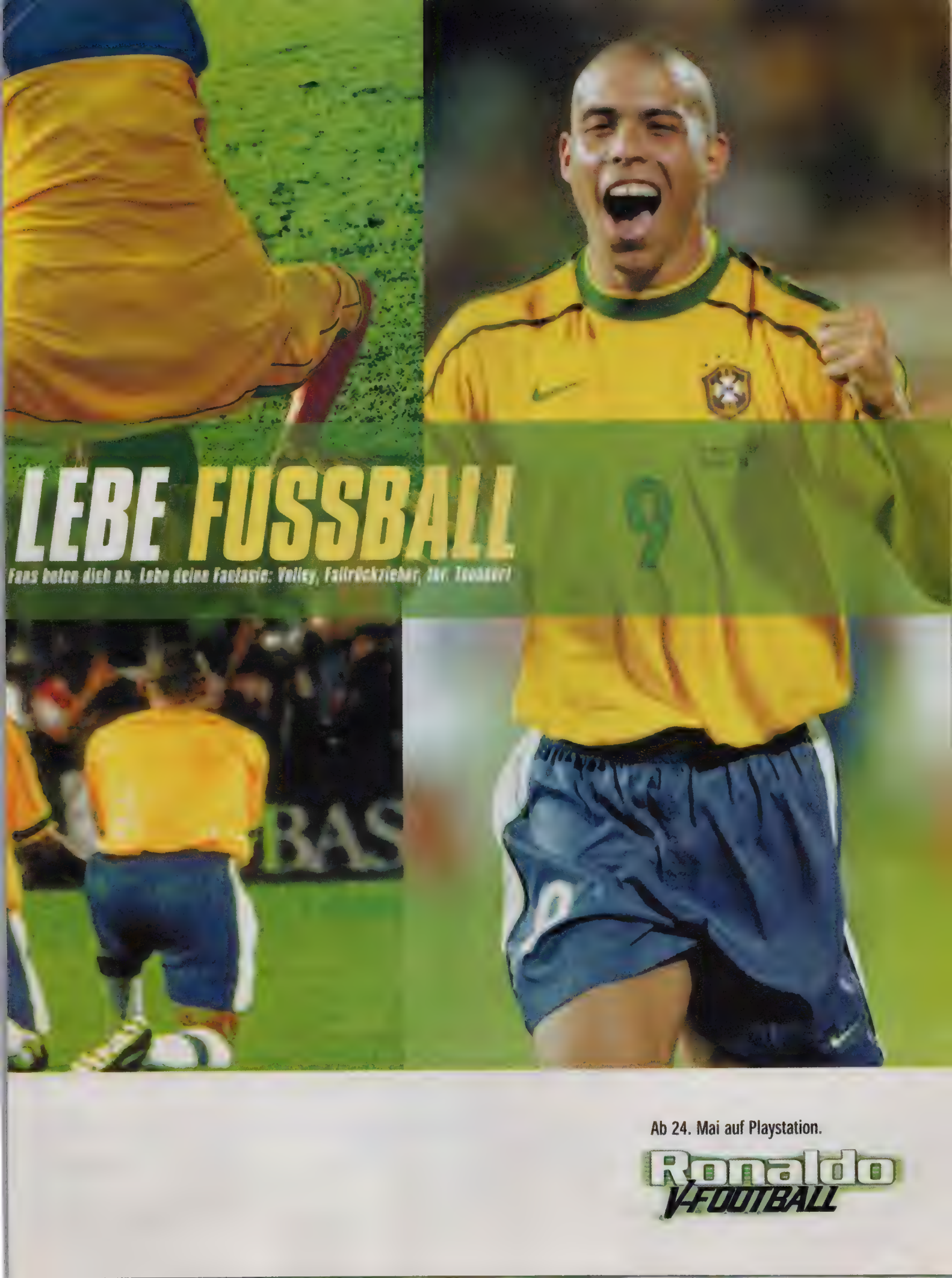
Licensed by NAMCO LTD. © 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Converted by NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORPORATION. New Game Elements © 2000 Nintendo. REIKO NAGASE © 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

FÜHLE TANZE BETE

Spiele Fußball wie ein Brasilianer. Fühle die Leidenschaft: Der Samba heizt dich an, deine Ja, du bist, der mit dem Ball tanzt. Du bist Ronaldo.

The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name logos and other indicia Confederacao Brasileira da Futebol and/or those of Nike, inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyright designs, and/or other forms of intellectual property that are exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia. © 2000 INFOGRAMES " " and "PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights reserved.

www.ronaldo-v-football.de


LEBE FUSSBALL
Fans bieten dich an. Lebe deine Fantasie: Volley, Fallrückzieher, Ihr Traumtor!
Ab 24. Mai auf Playstation.
Ronaldo
V-FOOTBALL

CHECK-TICKER

4x4 World Trophy
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Diese ordentliche Off-Road-Raserei überzeugt mit guten Strecken, krankt aber an einer misslungenen Steuerung.

D | ca. 100 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

- + Sehr flotter Soundtrack, viele und abwechslungsreiche Kurse
- − Recht hässliche Grafik; übergenaues, zappeliges Handling

3

Barbie Super Sports
Sportspiel für Einsteiger

Vollkommen überflüssiges Skate- und Snowboardspiel, das selbst mit gebrochenen Fingern noch zu leicht ist.

D | ca. 60 DM | Sony | 1-2 Spieler

- + Inline-Skaten und Snowboarden auf einer CD, deutscher Text
- − Null Herausforderung, kaum Aktionsmöglichkeiten, wenig Levels

6

Business Tycoon
Wirtschafts-Simulation für Profis

Nicht sehr originelles Wirtschaftsprogramm um Produktion, Forschung und hoffentlich dicke Bankkonten.

D | ca. 80 DM | Ubi Soft | 1-8 Spieler

- + Brauchbarer Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Geldschefflern
- − Staubtrockene Menügrafik, kaum spielerische Abwechslung

4

Crazy Castle 4
Adventure für Einsteiger

Schlüssel suchen, Karotten knabbern und Stinktiere erlegen. Nettes Adventure für die ganz jungen Spieler.

E | ca. 60 DM | Kemco | 1 Spieler

- + Knuddel-Adventure für junge Spieler, witzige Warner-Figuren
- − Nervige Dödelmusik, leider nur englische Bildschirmtexte

3

DSF Welt Fußball Manager
Fußballmanager für Profis

Typischer Manager englischer Machart: Zahlenkolonnen ohne Ende, die Präsentation ein Witz und nur für absolute Fans.

D | ca. 80 DM | Ubi Soft | 1-8 Spieler

- + Sehr komplexes Management, viel Statistik
- − Keine Echtzeit-Spielszenen, nur für Fußball-Narren übersehbar

4

Everybody's Golf 2
Sportspiel für Einsteiger bis Profis

Gelungenes Golfspiel von den „Mario Golf"-Machern, bei dem auch Greenhorns eine faire Chance bekommen.

E | ca. 60 DM | Clap Hanz/Sony | 1-4 Spieler

- + Verschiedene Golfer, Schläger und Bälle, einfache Steuerung
- − Englische Texte, wenige unterschiedliche Spielvarianten

2

Jedi Power Battle
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Frustrierend schweres Actionspiel, an dem die Lizenz und die damit verbundene Original-Filmmusik das Beste sind.

D | ca. 100 DM | LucasArts | 1-2 Spieler

- + Nette Render-Einleitung, Originalmusik aus „Episode I"
- − Sehr schwer und stellenweise unfair, schlechte Kamera

4

JoJo's Bizarre Adventure
Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Die Automatenumsetzung spielt sich auf der Playstation und Dreamcast gleichermaßen hölzern und langweilt schnell.

E | ca. 100 DM | Capcom | 1-2 Spieler

- + Eine Menge recht schöne Animationen, viele nette Ideen
- − Öde Charaktere, wird leider allzu schnell langweilig

4

Konami GB Collection Vol.3
Spielesammlung für Einsteiger

Unterm Strich enttäuschende Spielesammlung mit vier Konami-Klassikern, darunter „Pop'n TwinBee" und „Goemon".

GBC | E | ca. 60 DM | Konami | 1 Spieler

- + „Pop'n TwinBee" und „Goemon" sind gute Umsetzungen
- − „Bikers" und „Guttang Gottong" sind stinklangweilig

4

N-Gen Racing
Rennspiel für Einsteiger

Futuristisches Flugrennspiel im Stil von „wipEout", das leider etliche Grafikbugs und dafür kaum Geschwindigkeit hat.

D | ca. 100 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

- + Wettbewerbs-Modus à la „Gran Turismo", viele Extras
- − Viele Grafikfehler, nur eine festgelegte Padbelegung

4

PGA European Tour Golf
Golfsimulation für Fortgeschrittene

Wer sich am Wochenende gern aufs Green stellt, hat mit dieser Golf-Simulation Spaß. Alle anderen sind genervt.

E | ca. 100 DM | Infogrames | 1-4 Spieler

- + Schön einfache Schlagsteuerung, optisch schicke Spieler
- − Technisch ohne Klasse, keinerlei „witzige" Spielmodi

3

Rugrats Studio Tour
Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

Die Kult-Babys beißen sich mittels vieler kleiner Spiele durch ein Filmstudio. Für junge Kids witzig, der Rest findet's fad.

D | ca. 100 DM | THQ | 1 Spieler

- + Spielerische Abwechslung durch viele Mini-Spiele
- − Nur für Mini-Kids lustig, äußerst schwammige Steuerung

4

Slam Tilt Ressurection
Flipperspiel für Fortgeschrittene

Sehr konventionelles Flipperprogramm mit zwei langweilig gebauten Tischen und teilweise ruckelnder Grafik.

E | ca. 80 DM | Take 2 | 1 Spieler

- + Zwei thematisch unterschiedliche Tische, gute Ballphysik
- − Ruckelige und langsame Grafik, langweiliger Flipperaufbau

4

CHECK-TICKER

Suikoden 2
Rollenspiel für Fortgeschrittene

Gelungene Fortsetzung von Konamis Japan-Rollenspiel. Eine epische Story und taktische Finessen bringen viel Spaß.

D | ca. 100 DM | Konami | 1 Spieler

- + Viele Charaktere im Angebot, originelle taktische Schlachten
- − Optisch kaum Verbesserungen, verschachteltes Menüsystem

2

Tiger Woods PGA Tour 2000
Sportspiel für Profis

Trotz (sicher kostspieliger) Tiger-Woods-Lizenz bietet EA Sports nur gewohnt gute Golferkost. Keine Offenbarung!

E | ca. 90 DM | EA Sports | 1-4 Spieler

- + Acht unterschiedliche Golfkurse, grundsolide Steuerung
- − Wenig Motivation, sehr schwere Computergegner

2

Tzar
Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene

Technisch etwas biederer „Age of Empires"-Klon, der keine wirklichen Neuerungen bietet, aber flott spielbar ist.

D | ca. 80 DM | Take 2 | 1-8 Spieler

- + Der Computer unterstützt bei Basisbau und Kriegsführung
- − Alle vier Völker haben die gleichen Rohstoffe und Gebäude

2

Vampire Hunter D
Action-Adventure für Einsteiger

Der gleichnamigen Buchserie gewidmetes Action-Wirrwarr mit ungenauer Steuerung. „MediEvil 2" ist viel besser!

E | ca. 100 DM | JVC | 1 Spieler

- + Zugkräftige Lizenz, viele Aktionsmöglichkeiten des Helden
- − Ungenaue Steuerung, nervige Kameraperspektiven

4

Victory Boxing Challenger
Sportspiel für Einsteiger

Stumpfe Boxsimulation mit guten Ansätzen, allerdings viel zu geringen Aktionsmöglichkeiten der Boxer.

E/D | ca. 100 DM | JVC | 1-2 Spieler

- + Kämpfer-Editor, deutsche Bildschirmtexte
- − Extreme Ladezeiten, langweilige Optik, wenige Spielvarianten

4

Wall Street Tycoon
Wirtschafts-Simulation für Profis

Schnörkellose, etwas spröde Börsensimulation, die alle 15 Minuten per Internet-Verbindung aktualisiert wird.

D | ca. 80 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- + Durch Internet-Verbindung sehr aktuell, übersichtliche Tabellen
- − Ärmliche Grafik, Aktien werden nur über Kürzel angezeigt

3

UMSETZUNGEN

Disney's Tarzan
Jump&Run für Einsteiger

Niedliches Jump&Run, das dem gleichnamigen Film nachempfunden wurde, aber nichts Besonderes zu bieten hat.

PC | PS | N64 | DC | GBC | D | ca. 130 DM | Disney Interactive | 1 Spieler

- + Schöne, weitgehend fehlerfreie Grafik, witzige Bonus-Spiele
- − Keine Filmausschnitte wie in der Playstation-Version, teils unfair

3

Grand Theft Auto 2
Actionspiel für Einsteiger bis Profis

Tadellose Umsetzung des Spitzbuben-Programms von Take 2. Optisch und akustisch so gut wie die PC-Fassung!

D | ca. 100 DM | Take 2 | 1 Spieler

- + Supercoole Soundkulisse, atmosphärische Grafik
- − Hammerharte Action, nicht für friedliche Gemüter geeignet

1

Jimmy White's 2 Cueball
Billardspiel für Einsteiger

Eine technisch und spielerisch sehr laue Dreamcast-Umsetzung. Für echte Billard-Fans gibt es bessere Spiele.

E | ca. 90 DM | Virgin Interactive | 1-2 Spieler

- + Gelungene Ballphysik und nette Mini-Spielchen (Darts etc.)
- − Friemelige Steuerung, umständliche Handhabung, öde Grafik

4

TopGear Rally 2
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Auf dem Game Boy geht's in der Rallye-Meisterschaft über eintönige Kurse. Schön: Für Preisgelder wird getuned.

D | ca. 60 DM | Kemco | 1 Spieler

- + Tuning-Möglichkeit, Speicherfunktion, einfache Steuerung
- − Keine Gegner-Intelligenz, öde Strecken, auf Dauer sehr stupid

4

UEFA Champions League 1999/2000
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Das dritte und beste „Champions League"-Spiel von Silicon Dreams schwächelt im Angriff auf die starke Genre-Konkurrenz.

D | ca. 80 DM | Eidos/Silicon Dreams | 1-4 Spieler

- + Einfache und eingängige Steuerung, sehr einsteigerfreundlich
- − Animationen und Spielergrafiken etwas holprig und unausgereift

3

Wetrix +
Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

Baue auf einer 3D-Plattform künstliche Gräben, um Wasser aufzusammeln: Kniffliges Denkspiel für alle „Tetris"-Fans.

PC | D | ca. 100 DM | Take 2 | 1-2 Spieler

- + Neuartiges Spielprinzip, viele verschiedene Einspieler-Modi
- − Kein Vierspieler-Modus und keine Online-Funktion

2

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Michael Stapf, Volker Weitz

DARK PROJECT II
THE METAL AGE™
DIE NACHT GEHÖRT DIR,
DEN REST MUSST DU STEHLEN!
LOOKING GLASS
LÖSUNGS BUCH
PC CD
www.eidos.com
EIDOS

Pro Pinball

Es ist nicht nur die bekannteste Flipper-Serie auf dem PC, sondern auch die einzige, die den Namen „Pinball" wirklich verdient. Bereits seit 1997 stellen die mittlerweile fünf „Pro Pinball"-Flipper jede Konkurrenz in den Kugelschatten.

Absolut saubere Physik, hochauflösende, sehr detaillierte Grafik und ein überaus wirklichkeitsnaher Sound überzeugen jedes Mal, wenn ein neuer „Pro Pinball" erscheint. Die sehr gute Musik setzt dem Vergnügen die Krone auf.

Allerdings haben die „Pro Pinball"-Spiele trotz aller Vorzüge auch einen großen Nachteil: Sie simulieren Flipper, die in einer Spielhalle stehen könnten. Und das Problem dabei ist, dass eine Partie am echten Tisch grundsätzlich mehr Spaß macht als der beste Computerflipper. So kann „Pro Pinball" vorgeworfen werden, zu wenig Abwechslung zu bieten, denn es gibt genug Computer-Pinballs, in denen Tische gespielt werden, die in der Realität nicht machbar sind.

Echte Flipper-Fans geben „Pro Pinball" dennoch den Zuschlag. Die gleichnamige Sammlung bietet jetzt nämlich alle erschienenen Spiele in einem Pack. **Mit dabei sind der wunderschöne Klassiker „The Web", die Zeitreise „Timeshock", „Big Race USA", das sogar einen echten Mehrspieler-Modus besitzt, sowie der jüngste Spross der „Pro Pinball"-Familie: „Fantastic Journey".** Alle Tische sind durchweg schön designt, und die Highscore-Jagd lässt Dich so schnell nicht los. Kugel-Fans, die sowieso alle „Pro Pinballs" haben, sind die einzigen, die sich dieses Angebot entgehen lassen dürfen. Alle anderen sollten zuschlagen!

„Timeshock": Wer die richtigen Rampen und Pins abschießt, reist durch die Zeit

Schwer: In „Big Race USA" musst Du mit einem Taxi durch Amerika heizen

In „Fantastic Journey" reist Du mit der Kugel auf den Spuren des Autors Jules Vernes

PC | PS | N64 | DC | D

Pro Pinball

Flipper-Sammlung für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80 DM | Empire | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 600 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 600 MB HD, 4-MB-Grafikkarte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Gnadenlos gute Physik in allen vier Flippern, toller Sound, hochauflösende Optik

Auf Dauer leider eintönig und nicht so spannend wie in der Spielhalle

Zum Kugeln! Die besten Computer-Flipper in einer Packung. Das gehört in jede Sammlung

1

Text: Knut Gollert

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Abe's Oddysee NEU!	Jump&Run	PC	GT Interactive	ca. 15 DM	1
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	PC	Microsoft	ca. 50 DM	2
Anno 1602 – Königsedition	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 60 DM	2
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	PC	Ascaron	ca. 20 DM	1
Balls of Steel NEU!	Flipper	PC	GT Interactive	ca. 15 DM	3
Battle Isle 3 NEU!	Strategiespiel	PC	Blue Byte	ca. 20 DM	3
Birth of Federation NEU!	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	3
Civilization: Call to P. NEU!	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Commandos – Director's Cut (dt.)	Echtzeit-Strategie	PC	Pyro/Eidos	ca. 50 DM	2
Dark Earth NEU!	Action-Adventure	PC	Kalisto	ca. 20 DM	3
Die Siedler III – Gold Edition	Echtzeit-Strategie	PC	Blue Byte	ca. 100 DM	2
Die Völker	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 40 DM	2
Drakan	Action-Adventure	PC	GT Interactive	ca. 50 DM	2
Earth 2140 NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	Topware	ca. 15 DM	3
European Air War NEU!	Flugsimulation	PC	Microprose	ca. 30 DM	2
Freespace Battle Pack	Actionspiel	PC	Interplay	ca. 50 DM	2
Gorky 17	Strategiespiel	PC	Topware	ca. 50 DM	3
Heart of Darkness	Actionspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
Heavy Gear 2 NEU!	Mech-Simulation	PC	Activision	ca. 30 DM	3
Hercules	Jump&Run	PC	Disney	ca. 30 DM	2
Heretic 2	Action-Adventure	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Incubation NEU!	Strategiespiel	PC	Blue Byte	ca. 20 DM	2
Indiana Jones 5 NEU!	Action-Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Jagged Alliance 2	Strategiespiel	PC	Topware	ca. 50 DM	1
Lucky Luke	Jump&Run	PS	Infogrames	ca. 50 DM	3
M1 Tank Platoon 2 NEU!	Panzersimulation	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
Mech Commander NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
Mechwarrior 3	Mech-Simulation	PC	Microprose	ca. 30 DM	2
MediEvil NEU!	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Metal Gear Solid	Actionspiel	PS	Konami	ca. 50 DM	1
Monkey Island 3	Adventure	PC	LucasArts	ca. 30 DM	1
N..I.C.E. 2 NEU!	Rennspiel	PC	Magic Bytes	ca. 20 DM	2
Outcast NEU!	Action-Adventure	PC	Infogrames	ca. 40 DM	1
Panzer Commander NEU!	Panzersimulation	PC	SSI/Mattel	ca. 20 DM	3
Police Quest: SWAT 2	Echtzeit-Strategie	PC	Sierra/Havas	ca. 20 DM	3
Red Baron 2 NEU!	Flugsimulation	PC	Sierra/Havas	ca. 20 DM	2
Schleichfahrt NEU!	3D-Action	PC	Blue Byte	ca. 20 DM	2
Silver	Action-Adventure	PC	Infogrames	ca. 20 DM	2
Starcraft	Echtzeit-Strategie	PC	Blizzard	ca. 50 DM	1
Star Wars: Die dunkle Bedr.	Actionspiel	PC	LucasArts	ca. 50 DM	3
Star Wars – Episode 1: Racer	Rennspiel	PC	LucasArts	ca. 50 DM	2
Tekken 3	Fightspiel	PS	Namco	ca. 50 DM	1
Tomb Raider II – Director's Cut	Action-Adventure	PC	Core/Eidos	ca. 50 DM	2
Total Annihilation NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	GT Interactive	ca. 20 DM	2
Wargasm	3D-Action	PC	DID/Infogr.	ca. 30 DM	2
Worms 2 NEU!	Action-Strategie	PC	Microprose	ca. 20 DM	2

Deutsche Post World Net
MAIL EXPRESS LOGISTICS FINANCE

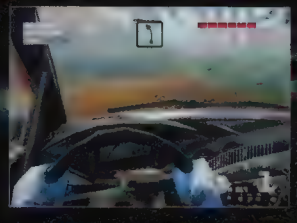
„Postbank Giro ist doppelt gut. Erstens überall, zweitens umsonst!“

Postbank Giro plus: Das Nulltarif-Konto* mit 1. Klasse Service für alle.
Kontoführung kostenlos, ec- oder Postbank Card kostenlos, Online- und Telefonbanking 24 Stunden täglich. Mit ca. 14.000 Filialen der Deutschen Post immer in Ihrer Nähe. Mehr unter 0180-30 40 500 (0,12 DM/40 Sek.) und www.postbank.de. *Für alle Privatkunden unter 26 Jahren.

Postbank
Die Bank fürs Wesentliche.

Pütz Werbeagentur

der startschuss | fällt im juni



colin | mcrae | rally | 2.0

PlayStation

www.codemasters.com

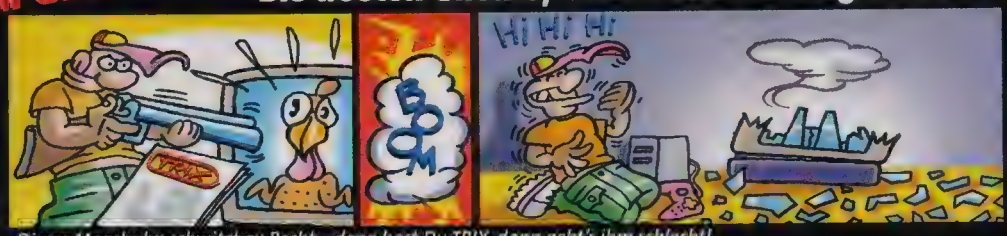
Codemasters®

GENIUS AT PLAY

Codemasters Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae" and the Colin McRae signature are registered trademarks of Colin McRae. All rights reserved. Ford, Focus and the Ford Racing logo are registered trademarks of Ford Motor Company. All rights reserved. Subaru and Impreza are registered trademarks of Fuji Heavy Industries Ltd. All rights reserved. Mitsubishi and Lancer are registered trademarks of Mitsubishi Motors Corporation. All rights reserved. Peugeot and 206 are registered trademarks of Peugeot Citroen Automobiles SA. All rights reserved. Skoda and Fabia are registered trademarks of Skoda Auto a.s. All rights reserved. Valvoline is a registered trademark of Valvoline Oil Company. All rights reserved. Telefónica MoviStar is a registered trademark of Telefónica S.A. All rights reserved. Michelin is a registered trademark of Michelin. All rights reserved. Hella is a registered trademark of Hella KG Hueck & Co. All rights reserved. OZ is a registered trademark of OZ S.p.A. All rights reserved. Bilstein is a registered trademark of Bilstein GmbH & Co. KG. All rights reserved. Eibach is a registered trademark of Eibach GmbH. All rights reserved. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PlayStation" and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides



Dieses Moorhuhn schwitzt zu Recht – denn hast Du TRIX, dann geht's ihm schlecht!

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 54 **DURCHGESPIELT** — Alle Spiele alphabetisch

PC

Tomb Raider III: Director's Cut (1. Teil)
In den ersten beiden neuen Levels fängt Laras Suche nach dem geheimnisvollen fünften Artefakt an (ab S. 54)
Command & Conquer 3: Feuersturm
Verhelft Kane zum Sieg in der hier komplett gelösten Nod-Kampagne (ab S. 58)

Playstation

SaGa Frontier 2 (2. Teil)
So kämpft Ihr effektiv und beutet die Schwächen Eurer Gegner aus (ab S. 66)
Metal Gear Solid: Special Missions
Weck den Schnüffler in Dir: Snake spielt in 10 Mystery-Missionen Detektiv (ab S. 70)

Alle Systeme

Videospiel japanisch
Wenn Ihr fernöstliche Importspiele voll checken wollt, seid Ihr beim TRIX-Japanisch-Crashkurs genau richtig (ab S. 74)

Game Boy

Dragon Quest Monsters
In dem „Pokémon"-ähnlichen Superhit für alle Sammler könnt Ihr sogar neue Arten züchten. Hier steht, wie! (ab S. 76)

Seite 64 **PC**
Gangsters · Outcast · Pharao · Rally Championship 2000 · Re-Volt · Revenant · Tonic Trouble

Seite 72 **PLAYSTATION**
Army Men: Air Attack · Ready 2 Rumble Boxing · Ruff & Tumble · Tiny Tank

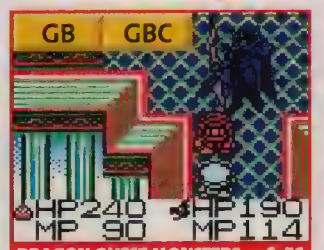
Seite 82 **NINTENDO 64**
Vigilante 8: Die 2. Herausforderung

Seite 82 **GAME BOY**
Bugs Bunny & Lola Bunny · Tabaluga · Worms: Armageddon

Seite 84 **DREAMCAST**
Crazy Taxi · Fighting Force 2 · Marvel vs. Capcom

TOMB RAIDER III: DIRECTOR'S CUT S. 54
Wenn ich Lara hier nicht gerade verletzt vorbeischleichen, dann bekommt der Skelett bald gut gebaute Gesellschaft

C&C TIB. S. FEUERSTURM S. 58
Trickreich: Ein infizierter Scanner führt Euch zu CABALs Raffinerien



DRAGON QUEST MONSTERS S. 76
Besiegt Schwertmeister Terry und alle anderen Unruhestifter

MGS: SPECIAL MISSIONS S. 70
Des Rätsels Lösung liegt in dieser Mission im kalten Hauch des Todes

5/00 TRIX **VORSCHAU**

„Pokémon Stadium": Trainiert Eure Monster und führt sie dann zum Sieg

Freut Euch auf Tipps und Lösungen zu
Tomb Raider III: Director's Cut, MediEvil 2, Resident Evil: Code Veronica, N.f.S.: Porsche
und vielen weiteren Spielen!

Das Heft 7/00 erscheint am 21. Juni

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
169	Dark Project 2	Cheats	PC
170	MediEvil 2	Cheats, Gamebuster-Codes	PS
171	NBA 2K	Cheats	DC
172	Rayman 2	Cheats	PC
174	Soul Reaver	Cheats	DC
176	Toy Story 2	Cheats	N64
177	Star Trek – Der Aufstand	Cheats	PC
178	Messiah	Cheats	PC
180	Pokémon	Gameshark-Codes	GB

ACHTUNG: Neue Telefonnummer!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muß nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:
codeletter@screenfun.de
Er bekommt dann alle zwei Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland. Ein Anruf kostet 0,49 DM pro Minute. Bitte beachtet die Einverständniserklärung Eltern.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

DIRECTOR'S CUT

The Lost Artifact (1)

Ein weiteres Artefakt wurde entdeckt, und Lara macht sich auf die Jagd. Doch die Suche nach dem Meteorbrocken ist wahrlich kein Zuckerschlecken!

Lara freut sich: Ihre Schöpfer haben ein paar wirklich gelungene neue Levels entdeckt

Die Spur führt Lara zunächst zu Willards Burg in der Nähe des berühmten Loch Ness im schottischen Hochland.

Nachdem der gestreifte Helikopter Miss Croft abgesetzt hat, muss sie als Erstes feststellen, dass der Eingang zur Burg verschlossen ist. Spring deshalb hoch und klettere dann an der Blätterwand über das Tor.

Nachdem Du in den Fluss getaucht bist, trägt Dich die Strömung bis in eine Bucht unterhalb des Gemäuers. Hier kannst Du einige herumliegende Harpunen finden, die Du später noch gut gebrauchen wirst!

Trotz der Hinweisschilder betrittst Du kühn den Privatbesitz, indem Du auf den Landesteg kletterst. Geh als Nächstes links durch den Durchgang.

Links von der Rampe kannst Du in eine Höhle kriechen. An deren Ende findest Du einen Hebel, der eine Luke in der Decke öffnet. **Oben wirst Du aber von zwei Höllenhunden erwartet!** Als Entschädigung gibt es ein großes Medipack.

Kehre nun wieder nach draußen zurück und geh die Rampe hinauf. Oben steht ein Wachmann.

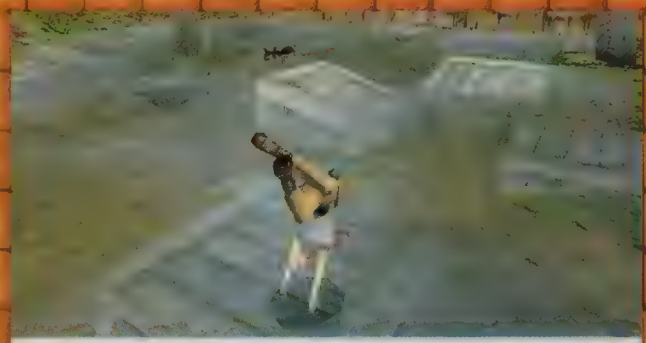
Verlass den nächsten Raum durch das Fenster und hüpfe vom Vorsprung auf die Brücke vor dem Haupteingang der Burg. **Ein Wachmann und ein Rabe versuchen, Dich aufzuhalten... tja, Pech für sie!**

Vor dem Haupttor marschierst Du nach rechts, bis Du zu einem Hebel gelangst. Spring in das nah gelegene Becken und hol dort das **Brecheisen** vom Grund. Nun sind schnelle Reflexe gefragt! Leg den Hebel um und spurte zum rechten der beiden Haupttore – und hindurch!

Text: Martin Metzler

Nach dem Raum mit den Kisten gelangst Du in eine Kammer mit einer Hundestatue. **Von rechts nähert sich ein Wächter und öffnet das Gitter im Hintergrund.** Renn in den Gang dahinter und erledige danach den Wächter. Mit dem **Brecheisen** und etwas Kraft reißt Du das Brett vor der Tür weg. **(Secret Nummer 1: MP5 und zweimal MP5-Munition.)**

Tritt nun nach draußen ins Freie und lenke anschließend Deine Schritte nach links in die Richtung, aus welcher der nächste, inzwischen aber schon verschiedene Wächter kam.



Kurz vor der Rutsche in den Sumpf springst Du auf den abgeschrägten Pfeiler und danach weiter zum nächsthöheren. Von dort geht es zu der grünlichen Säule. Hopse auf die rechte Schräge und rutsche hinunter ins Moor. Halte Dich beim Weitergehen ganz nah an dessen Rand, dann kann Dir nichts passieren. Unter dem Wappen an der Wand befindet sich der gesuchte Eingang.

Wenn Du noch weiter marschierst, öffnet sich zur Linken ein Weg ins Freie. **Dort liegen Goodies – allerdings wirst Du von zwei Hunden angegriffen.**

Wieder im Gebäude zurück, musst Du durch einen Gang kriechen. Vorsicht, fall danach nicht in den Schlamm!

Erklimme die grünen Steine. Ganz oben findest Du in einer Wandnische den ersten **Distel-Stein.**

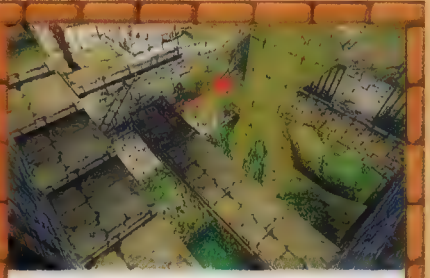
Hangle Dich an der rötlich-braunen Kletterdecke weiter. Nun noch die Rampe hinab und Du bist wieder bei dem vorhin umgelegten Hebel! **In der Nähe kannst Du an der Außenwand am Blätterwerk hinaufsteigen (Rabe).**

Noch ein Rabe sowie ein Wachmann wollen Dir das Leben schwer machen. Nach einer weiteren Kletterwand findest Du im Eckturm **Secret Nummer 2: Gewehr und zweimal Gewehrmmunition.**

Steig nach unten. Als Nächstes musst Du versuchen, über den zweiten Eingang in die Burg zu gelangen. Um in den unteren Teil des eben verlassenen Turms zu kommen, steigst Du links vom Haupteingang auf ein Sims. Von dort musst Du zu der mit Efeu bewachsenen Wand.

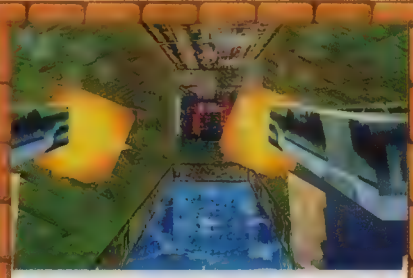
Leg in der grünen Turmkammer den Hebel um und rase sofort die Rampe hinunter auf das linke Haupttor zu. In der Burg lauf geradeaus und dann links in den Garten. Ganz am Ende findest Du ein Gitter, das den Blick auf Loch Ness (und das legendäre Seeungeheuer Nessie!) freigibt. **Schwing Dich über den Kletterseg auf die andere Seite des Lochs.**

Kriech durch die Engstelle. Hetze danach sofort los und rette Dich vor der Steinkugel nach rechts in die Nische!



In der Ruine springst Du zu der Öffnung. Um eines der schönsten Geheimnisse der „Tomb Raider"-Serie **(Secret Nummer 3)** zu erreichen, jumpst Du durch den bläulich umrahmten Fleck an der linken Wand.

Von der Säule, auf der Du landest, hüpfst Du zu der Öffnung. Tauch dahinter durch den Pool. Drüben wartet schon Nessie! Wenn das Wesen seinen Hals nach oben bewegt, tauchst Du hurtig in das Becken darunter. Folge dem Wassergang. Such im Becken nach einer Öffnung.



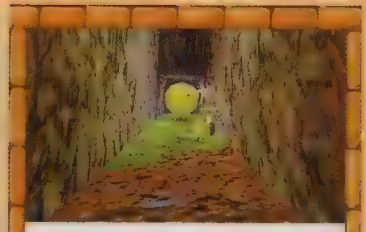
Drinnen wartet schon ein Wächter. Du findest hier ein großes Medipack und Granaten. Lara erkennt nun allerdings, dass es sich bei Nessie nur um eine Maschine handelt! In Nessies Steuerraum legst Du den Hebel um. Folge dem Gang nach oben (Höllenhund), damit Du wieder in den Garten kommst.

Kehr an den Ort zurück, von dem aus Du Dich auf die Suche nach dem Secret gemacht hattest. Geh die große Treppe ganz hinauf zur Öffnung in der Wand.

Kraxle an der Burgaußenwand zu der Öffnung. Innen drehst Du Dich um und steigst ganz an der linken Kante des Eingangs am Laub zu der Plattform hoch. Spring von hier zum Loch in der Decke und zieh Dich aufs Dach.

In der offenen Ecke liegt der zweite **Distel-Stein.** Eine Ebene tiefer springst Du mit Anlauf zur anderen Seite. Nach der Rampe befindest Du Dich wieder im Garten. Beim großen Tor in der Burg setzt Du die beiden **Distel-Steine** ein.

DIRECTOR'S CUT

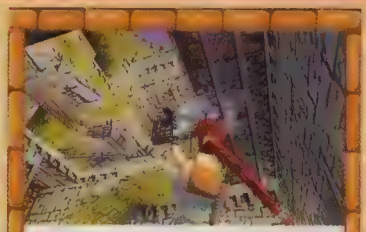


Am Ende der Rutsche musst Du sofort nach vorn laufen, sonst wirst Du von einer Dornenwand aufgespießt. **Wenn die Kugel die Rampe hinunterkullert, musst Du auf sie zu laufen und erst im allerletzten Moment über sie hinweg springen!**

Schnapp Dir jetzt das **Brecheisen.** Von der untersten Kante der Schräge aus machst Du einen einfachen Vorwärtssprung. Lass Dich ganz auf den Boden hinab, um einen Höllenhund zu plätten.

Den nächsten Gang betrittst Du lieber sehr vorsichtig – **aufgespießte Skelette sind Dir eine Warnung!** Stell Dich ganz knapp vor die Gitter und drücke dann die „Ende"-Taste.

Jetzt wird's wirklich lustig! Steinkugeln rollen los. Taste Dich also ganz langsam vorwärts und sei bereit, jederzeit aus dem Weg zu springen. Arbeite Dich in Richtung des erleuchteten Eingangs vor – klar, eine weitere Steinkugel rollt Dir entgegen!



Oben angekommen, slidest Du die Rampe runter. Dreh Dich sofort nach rechts und erklimm die einzelnen Absätze, denn auf jedem schiebt sich Dir eine Stachelwand entgegen.

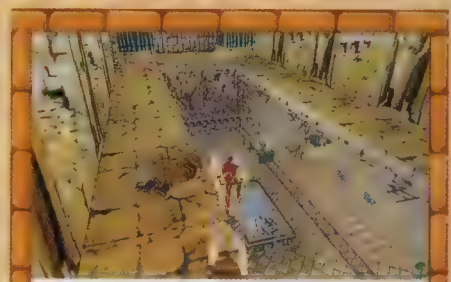
Ganz oben legst Du geradeaus den Hebel um und flüchtest durch das Tor rechts. Du gelangst ein Stückchen links über eine Rampe in einen Raum. Aber Achtung: die Decke fällt unter Deinen Bewegungen zusammen. **Dazu kommen noch drei Raben.**

Über den Absatz in der Ecke steigst Du eine Ebene höher (leicht schräger Sprung zur Kante). Wenn Du nun den Abgrund überspringst, versucht Dich auf der anderen Seite ein Hund wieder in die Tiefe zu stürzen.

Nicht nur das – auch hier stürzt die Decke ein! Linker Hand kannst Du an der Pflanzenwand hochklettern. Von der Hundestatue aus erkennst Du einen Hebel – umlegen! Bei der Kletterwand ziehst Du Dich nun in die Öffnung.

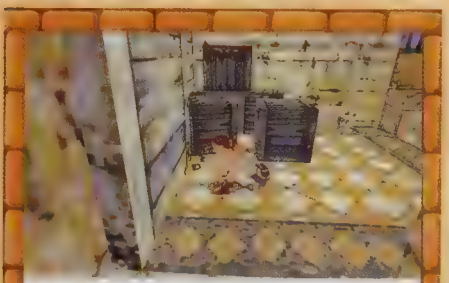
Hüpf über den Abgrund. An der Efeuwand begibst Du Dich auf der linken Seite zum Boden hinab. Steig über das Warnschild hinweg. Hopse schräg in den nächsten Gang, ohne auf den Boden des Raumes zu steigen, denn sonst erwischt Dich die mit Spießen versehene Decke.

Mit Anlauf springst Du über die Grube und danach schräg nach links. Jetzt schnell nach unten in die Grube und vorn in den Spalt kriechen! Du bist nun wieder bei den drei Stachelwänden.



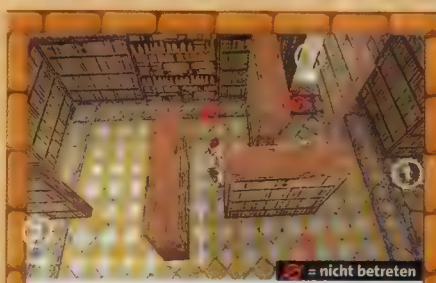
Auf der untersten Ebene in einer Ecke findest Du ein **großes Medipack und MP5-Munition (Secret Nummer 1).**

Auf dem vorletzten Absatz von oben gibt's auf der linken Seite einen Hebel zu der Tür, durch die Du wieder zu der Hundestatue kommen kannst. Klettere oben wieder in die Öffnung und hopse über den Abgrund. Dreh Dich diesmal jedoch um und zieh Dich nach oben. **Du gelangst in eine größere Halle, wo Du die Wächter erst mal von oben beharkst.**



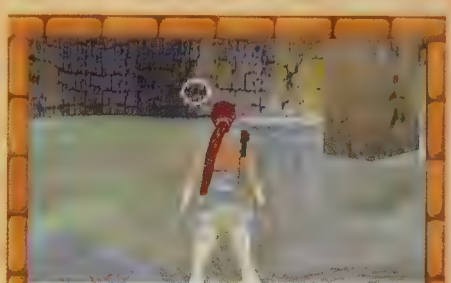
Vom Tisch in der Mitte greifst Du Dir den **Steinhaufen-Schlüssel.** In einer Ecke siehst Du einen Kistenstapel. **Daneben ziehst Du eine Kiste aus der Wand.** Lauf danach um die Säule herum und zerre die Box in den Raum hinein. Brich das Brett vor der Tür weg.

In der Geheimkammer **(Secret Nummer 2)** holst Du rechts eine weitere Kiste aus der Wand. Links schiebst Du noch eine in den so entstandenen Freiraum **(großes Medipack, 3x MP5-Munition).**



In der kleinen Bibliothek musst Du auf bestimmte Bodenplatten treten, um die Türen zu öffnen (siehe Bild). Achte darauf, nicht auf die falschen zu tapsen, sonst musst Du nochmal anfangen.

Hast Du alles richtig gemacht, öffnet sich im linken Raum eine weitere Tür. Dahinter läufst Du links vom Tresor die Rampe hinauf (Höllenhund). Auf halbem Weg siehst Du auf der rechten Seite eine Öffnung in einen bereits aus dem ersten Level bekannten Innenhof.



Setz nun den Steinhaufen-Schlüssel an der Wand ein (siehe Kreis). Ups, drei mächtige Highlander tauchen auf...

Lauf danach wieder zu der schrägen Treppe zurück. Fast ganz oben gibt's links einen Ausgang, aus dem Dir ein weiterer Schotte entgegenstolpert **(Secret Nummer 3).** Lohn der Mühe: Uzis und Muni.

Hinab in das dampfende Loch, wo ein Teil der Krieger herkam! Nun geht es nur noch die Treppen hoch, wo oben schon der Hubschrauber auf Dich wartet.

Im nächsten Heft geht Laras Suche weiter!

Nintendo

POKÉMON

GANZ GROSS BEI

Kellogg's

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 2000 Nintendo
® KELLOGG Company USA © 2000 KELLOGG Company

70 neue Mega-Leuchtsticker zum Sammeln jetzt in diesen KELLOGG'S Aktions-Packungen!

Die Sammelalben gibt's bei Kellogg (Deutschland) GmbH in 28165 Bremen gegen Verrechnungsscheck (5,10 DM pro Album)

Nod-Kampagne: Aus der Asche

COMMAND & CONQUER TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN

FEUERSTURM

Die Nod-Cyborgs sehen genauso fies aus, wie sie programmiert sind

CABAL hat die Bruderschaft von Nod verraten. Im Namen von Kane: Du musst ihn stoppen!

Allgemeine Tipps

● Von Haftdrohnen **verseuchte, aber ansonsten unbeschädigte Fahrzeuge** werden von den mobilen Werkstätten nicht ‚gereinigt'. Du musst sie erst beschädigen ([STRG]-Taste), damit die Werkstätten aktiv werden.

● Der folgende Hinweis hilft Dir dabei, die Karte leichter aufzudecken: **Untergrundfahrzeuge** können unbekanntes Gebiet durchqueren, sofern der Zielpunkt bereits aufgedeckt ist. Leider decken sie auf ihrer Fahrt das unbekannte Terrain nicht auf.

Wenn Du Dich trotzdem im fremden Gebiet umsehen willst, drückst Du einfach die [S]-Taste, und die Gefährte machen einen Zwischenstopp.

● Der **Einsatz von Haftdrohnen** lohnt sich vor allem gegen Fahrzeuge, die ihre Position verändern, wie feindliche Sammler oder LKW. Nützlich sind sie auch zum Erkunden der Karte, da sie sich sehr schnell über Land und Wasser bewegen können.

Werden sie doch einmal von den Gegnern entdeckt, graben sie sich einfach in den Boden ein und sind dank ihrer Tarnvorrichtung sicher.

● Herumstehende LKW dürfen wie immer zerstört werden, denn allzu oft purzeln **wertvolle Transportbehälter** heraus.

● Mit Hilfe seiner neuen **mobilen Stealth-Generatoren** kann der Nod-Spieler einen kleinen Trupp vor den Augen der GDI verbergen.

Allerdings muss der Generator im Boden verankert werden, damit Du die Möglichkeit hast, seine Tarnvorrichtung zu aktivieren.

Nod-Mission 1: Operation Neustart

1 Startpunkt
2 Wegpunkt
3 Nod-Tempel
4 Wegpunkt
5 Fuß der Brücke
6 Landezone
— Weg

● Der Späher, zwei Cyborgs und je ein Ingenieur und Bazooka marschieren vom Startpunkt 1 am westlichen und südlichen Kartenrand entlang nach 2, während der Rest bei 3 verharrt.

Bei 4 werden einige GDI-Soldaten von einem Tiberianischen Teufel abgelenkt, sodass sich der Späher das BMT schnappen kann. Die Kollegen steigen ein und gemeinsam geht es nach 3. Dort nähert sich das Fahrzeug von Norden dem Nod-Tempel, den der Ingenieur übernimmt.

● Über die Brücke gelangst Du zum sichtbaren Würfel bei 4, der aufgesammelt wird. Solltest Du dabei einen Alarm auslösen, kann er getrost ignoriert werden.

Weiter geht es nach Südwesten zum Fuß der Brücke bei 5 und unter der Brücke hindurch über das Meer nach Norden.

Nach ein paar Metern biegst Du nach Westen zur Landezone 6 ab. Dort wartest Du auf das Eintreffen eines LKWs, der sofort von den mitgefahrenen Soldaten zerstört wird. Der herauspurzelnde dritte Teil des Kerns wird aufgesammelt.

● Jetzt erscheint ein Untergrund-BMT am Startpunkt 1. Einer der Soldaten, die dort noch warten, steigt ein – und schon ist diese Mission glücklich geschafft.

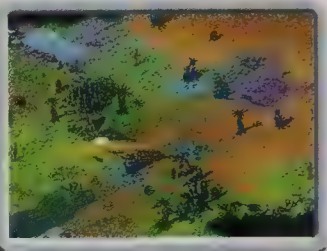
Mithilfe des Amphibien-BMT gelangen Deine Soldaten zum Nod-Tempel

Folge dem Weg auf dem Bild!

Fang den LKW am Landepunkt 6 ab

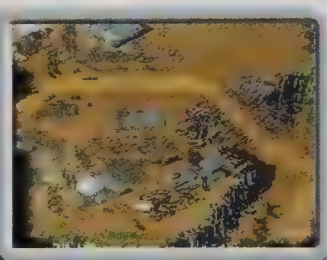
Nod-Mission 2: Saat der Zerstörung

● In dieser Mission darfst Du Dich unter keinen Umständen von den zahlreichen GDI-Patrouillen erwischen lassen, sonst hast Du sofort verloren! Beim Aufdecken der Karte ist also höchste Vorsicht geboten – geh besser langsam vor!
● Fahr am Kartenrand entlang nach Norden, wo Du erst mal die beiden Brücken bei 2 reparierst.
● Bei 3 bis 6 lungern Zivilisten rum. „Behandle" sie mit den Toxin-Cyborgs, und sie werden sich zur Genesis-Senke 2 begeben und zahlreiche Tiberium-Monster anlocken, die dann alles zerstören, unter anderem auch den GDI-Stützpunkt 7.

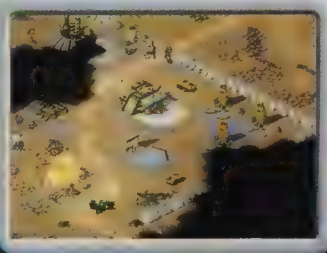


Die Zivilisten locken die vernichtenden Tiberium-Monster zur GDI-Basis

1 Startpunkt
2 zerstörte Brücken
3, 4, 5, 6 Zivilisten
7 GDI-Stützpunkt



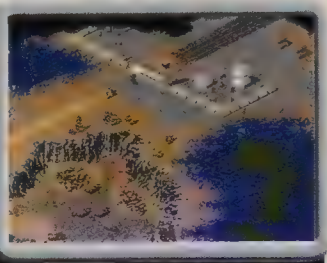
Achte bei Deinem Vorgehen immer auf die GDI-Wachen (oben links)



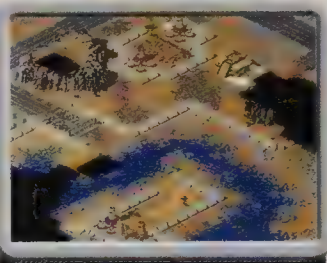
So ist's recht: Die Tiberianischen Teufel zerlegen den GDI-Stützpunkt

Nod-Mission 3: Tratos' letzter Kampf

● Sechs Kraftwerke müssen übernommen oder zerstört werden. Einmal in Besitz genommen, darfst Du sie auch wieder verkaufen. Hin und wieder trifft Verstärkung am Ausgangspunkt ein.
Wirst Du entdeckt, wird Tratos, der sich hinter der Feuersturm-Anlage im Nordosten versteckt, ausgeflogen. Da nur wenig Zeit bleibt, solltest Du in diesem Fall lieber einen alten Spielstand nachladen!
● Da die LKW am nahe gelegenen Basiseingang kontrolliert werden, platzierst Du die Haftdrohne erst nach dem Tor – das ist kein Problem, denn östlich des Tors ist die Basis zum Meer hin offen. Das nahe Kraftwerk wird erobert.
● Benutze Haftdrohnen an feindlichen LKW und Untergrundfahrzeuge, um die Karte aufzudecken (siehe links, „Allgemeine Tipps").
Auch die Haftminen eignen sich zum Erkunden: Sie sind schnell und können Wasserflächen überqueren.
● Östlich des Kartenmittelpunkts befinden sich zwei Kraftwerke auf einer kleinen Insel, die nächsten zwei gleich etwas nördlich davon.
Etwas schwerer zu entdecken sind die beiden Kraftwerke ganz im Norden auf einer Anhöhe.
● Sind alle Kraftwerke beseitigt, fällt der Feuersturm-Zaun, und Du besuchst Tratos im Nordosten.

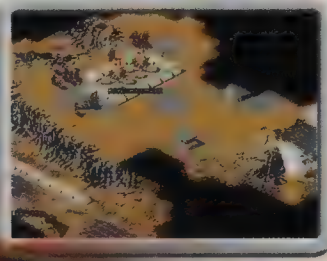


Platziere die Haftmine (oben links) erst hinter dem Kontrollpunkt



Diese vier Kraftwerke lassen sich mit Untergrund-BMTs gut erreichen

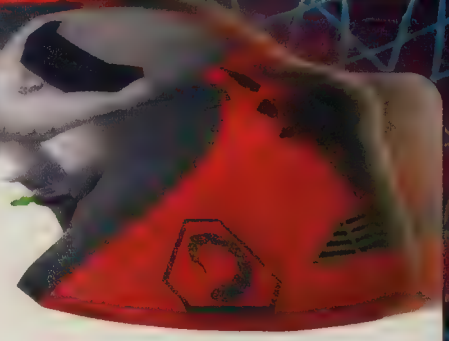
Ein wenig versteckt: Zwei Kraftwerke befinden sich ganz im Norden auf einer Anhöhe



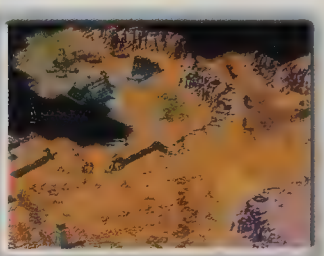
Nod-Mission 4: Auslöschung aller Mutanten

1 eigene Basis
2 Mutantenbasis
3 4 5 6 Landezone
7 Angriffspunkt
8 Ziel für den LKW

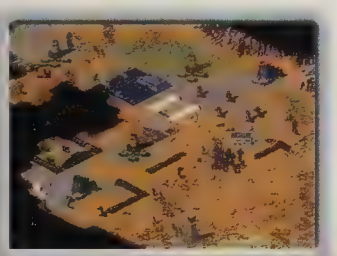
● Deine Basis errichtest Du bei 1. Da genügend Geld vorhanden ist, wird in mehrere Sammler investiert, und der wirtschaftliche Teil ist unter Kontrolle.
Zur Verteidigung genügen Lasertürme und Artillerie-Einheiten, da nicht mit Luftangriffen des Gegners zu rechnen ist.
● Während des Basisaufbaus kannst Du mit den Stealth-Panzern schon mal vorsichtig die nähere Umgebung erkunden. Neben der Feindbasis 2 besitzt der Gegner noch mehrere Vorposten bei 3, 4, 5 und 6.
● Der Angriff auf die Feindbasis erfolgt bei 7 mit mindestens drei Untergrund-BMTs, die Du mit Cyborgs und Ingenieuren beladst. Nützlich sind mal wieder Lasertürme, die Du gleich neben eroberten Gebäuden platzierst.
Gefährlich wird's, wenn die Tiberianischen Teufel aus ihrer Umzäunung ausbrechen und angreifen. Ziel ist es, alle Wachtürme im Norden der Basis zu beseitigen, um dem LKW mit dem Tacitus eine sichere Fahrt nach 8 zu ermöglichen.
● Als abschließende Tat für diese vierte Mission müssen noch alle auf der Karte befindlichen Mutanten beseitigt werden.



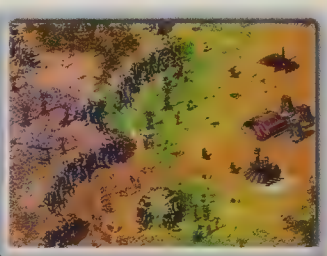
Mit den kühn gestalteten Banshees sicherst Du Dir die Luftüberlegenheit



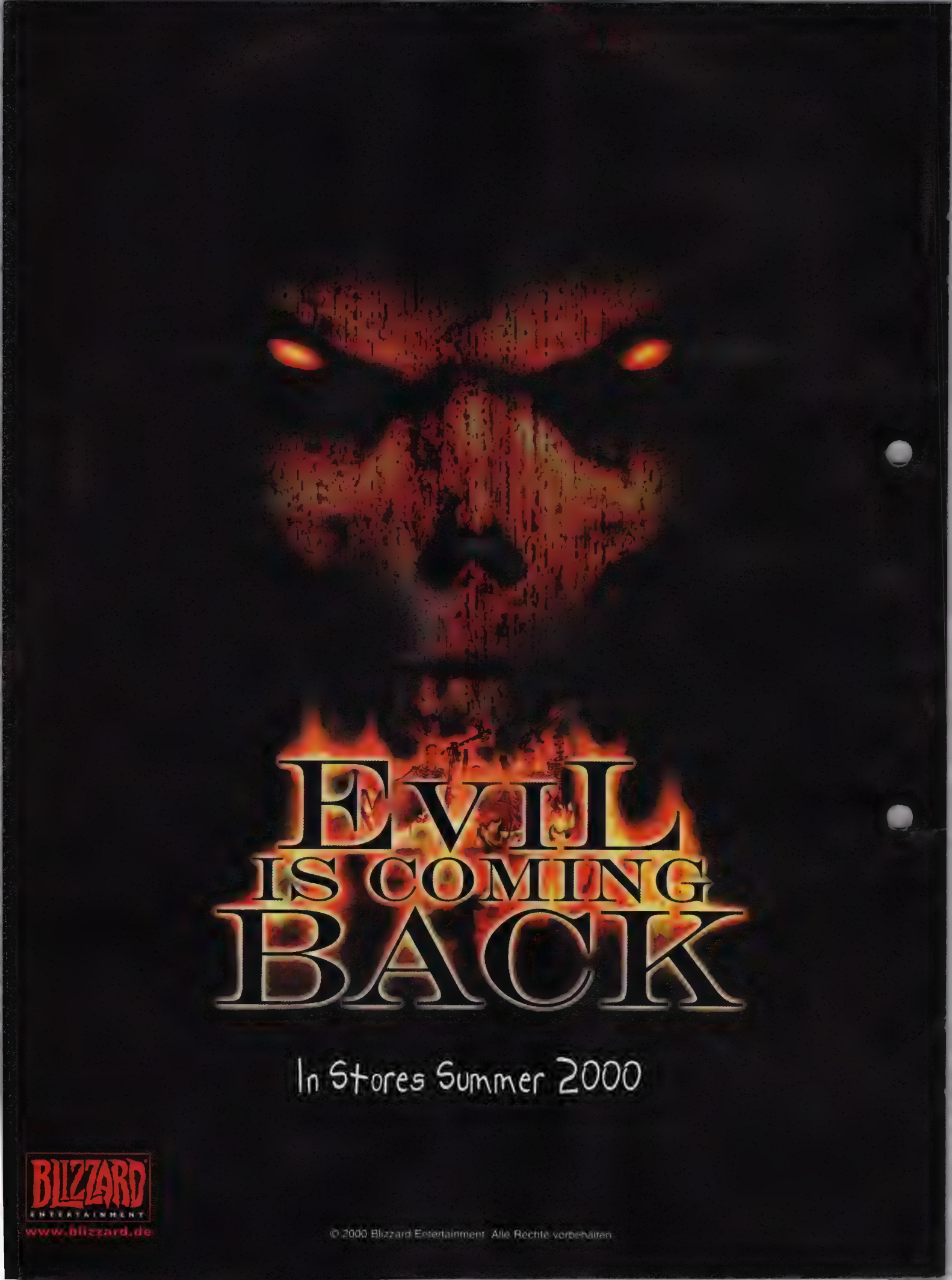
Mit den Untergrund-BMTs (drei sollten es mindestens sein) dringst Du bei 7 in die Feindbasis ein



Nach Beseitigung der Wachtürme kann der LKW (links) ohne Gefahr abtransportiert werden

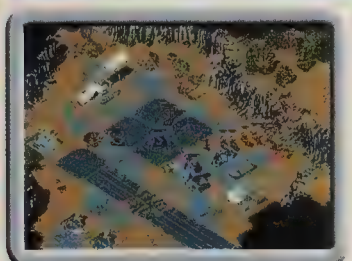


Schaffe, schaffe, Häusle baue: Auf der Anhöhe links befindet sich blaues Tiberium in rauen Mengen



© 2000 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Nod-Mission 5: Flucht vor CABAL



Die Kommunikationsanlage (links) muss sofort repariert werden

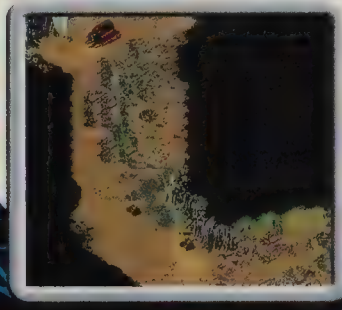
● Ein paar Meter nördlich der Brücke sammelst Du die Verstärkung in Form von drei Nod-MODs auf. Gemeinsam geht's nach Westen.

Bei einem Tiberiumfeld wartet der erste Gegner, ein Cyborgmäher. Bei 3 läufst Du rasch an einem weiteren Cyborgmäher vorbei und erklimmst eine Anhöhe.

Hilf den drei Ingenieuren, die in einem nahe gelegenen Haus Unterschlupf suchen. Sind die beiden Cyborgs beseitigt, folgen die Ingenieure Deinem Kommando.

● Marschiere weiter nach Westen, sprenge den Berghang weg und betritt die Basis 4, in der sofort der Tower am Flugfeld (Kommunikationsanlage) repariert wird. Nach kurzer Zeit taucht weiter im Westen der gesuchte Montauk auf.

● Lass nun alle Fahrzeuge zum Montauk 5 rasen (direkt zum Ziel klicken). Alle Gegner, auf die sie unterwegs treffen, werden einfach stehen gelassen. Das Fußvolk bleibt am Flugfeld zurück, um die Verluste gering zu halten. Es genügt, wenn nur eins der Gefährte durchkommt.



Es genügt, wenn nur ein Fahrzeug bis zum Montauk durchkommt

Nod-Mission 6: Die Stunde der Not

● Die Ingenieure steigen in den Untergrund-BMT ein und verharren zunächst im Schutz der mobilen Stealth-Generatoren.

● Mit den drei Stealth-Panzern kannst Du zunächst in aller Ruhe die Karte aufdecken. Im Laufe der Partie treffen sogar noch weitere als Verstärkung ein.

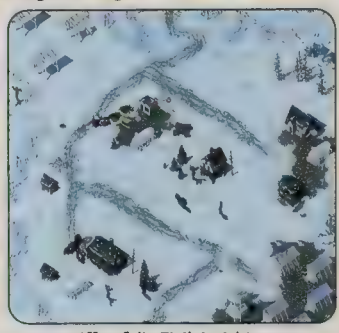
Spute Dich bei der Überquerung des vereisten Flusses, denn das Eis ist nicht allzu tragfähig. Bei 2, 3 und 4 entdeckst Du Zivileinrichtungen, die aber vorerst nicht angegriffen werden!

● Der GDI-Basis 5 näherst Du Dich nur mit äußerster Vorsicht – dort befinden sich nämlich jede Menge angriffslustiger Orcas.

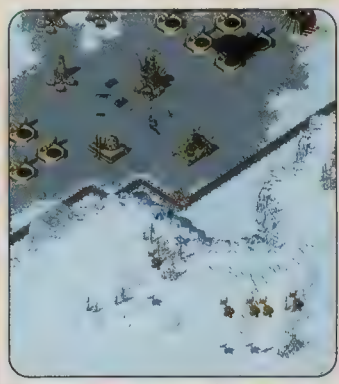
● Halte den Untergrund-BMT in der Nähe der GDI-Basis bereit. Greif zeitgleich die Zivileinrichtungen an. Sobald die Orcas den Zivilisten zu Hilfe eilen, schick den BMT zur Radarzentrale, die etwas rechts des Tunneleingangs liegt.

Sobald einer Deiner Ingenieure in die Radaranlage eingeschleust worden ist, hast Du diese Mission gewonnen.

● Übrigens: Manchmal scheint der Trick mit dem gleichzeitigen Angriff auf die Zivildörfer nicht zu funktionieren – die Orcas bleiben einfach im Stützpunkt. Mit der zahlreichen Verstärkung ist es aber möglich, einen Ablenkungsangriff auf die Basis zu starten. Im allgemeinen Durcheinander sollte es Dir gelingen, einen Ingenieur bis zur Radaranlage zu bringen.



Der Angriff auf die Zivileinrichtungen lockt die Orcas aus ihrem Stützpunkt



Während die Orcas (unten) den Zivilisten aus der Luft zu Hilfe kommen, nähert sich der BMT der Radarzentrale

Nod-Mission 7: Tag der Vergeltung

● Nachdem die ersten Scharmützel überstanden sind, errichtest Du eine Basis bei 1. Erster Punkt auf der Liste ist die Reparatur der beiden Brücken 2 und 3. Sind sie erst mal wieder intakt, wirst Du mit wertvollem Nachschub versorgt. Schick also so schnell wie möglich einen Ingenieur nach 2! Zum Absichern der Basis reichen Maulwurfpanzer, Artillerie und einige Lasertürme.

● Beim Erforschen der Karte solltest Du Dich zunächst von dem Gebiet um 4 fern halten, denn dort lauern massenhaft Cyborgs in Untergrund-BMTs, die nur darauf warten Dich anzugreifen. Am besten benutzt Du zunächst Stealth-Panzer für Deine Erkundungstouren.

● Beobachte die Gegend bei 5. Dort stehen nicht nur zwei unfreundliche Cyborgs herum, sondern auch der feindliche Sammler fährt hier regelmäßig auf seiner Tour vorbei. Platziere eine Haftdrohne auf seinem Fahrweg! So wirst Du über die Position der beiden Raffinerien bei 6 informiert. Dorthin schickst Du dann einen Untergrund-BMT mit Ingenieuren...

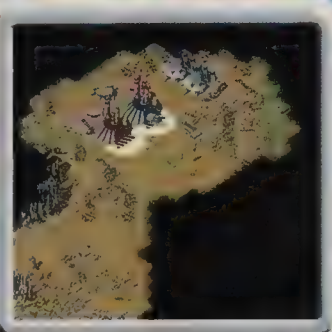
● Falls noch nicht geschehen, bringst Du einen Ingenieur zur Brücke 3. Spätestens jetzt wird CABAL beginnen, Dich wiederholt mit Streuraketen zu bombardieren. Das lässt Du Dir aber nicht lange gefallen! Die Abschussanlagen stehen bei 7 und sind nach Westen stark gesichert. Deshalb werden Untergrund-BMTs eingesetzt, die sich „von hinten" anschleichen (siehe Karte).

Sind die Abschussanlagen letztendlich infiltriert, kannst Du es dem Superhirn CABAL mit gleicher Münze heimzahlen.

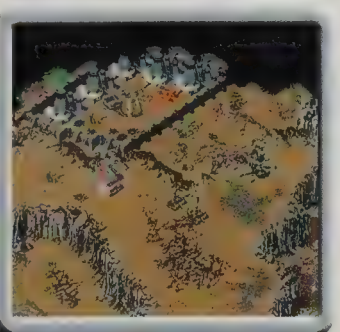
● Nächstes Ziel sind die beiden Kraftwerkparks 8 und 9. Sie lassen sich vom südlich gelegenen Plateau mit Artillerie-Einheiten belagern. Eventuell benutzt Du noch ein paar Feuerzungen, um die Karte ein wenig weiter aufzudecken. Sind die Kraftwerke geplättet, knöpfst Du Dir die dortige Feindbasis vor.

● Schließlich wird der Weg zu CABALs Kern 10 freigekämpft. Dort übernimmt ein Ingenieur den Generator vor dem Laserzaun.

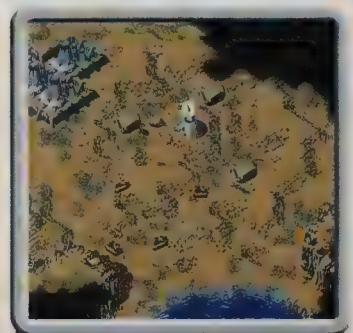
CABAL wehrt sich zwar noch mit ein paar verzweifelten Raketenangriffen, doch diese Mission hast Du schon in der Tasche!



Ein infizierter Sammler führt Dich zu CABALs Raffinerien, die genüsslich übernommen werden



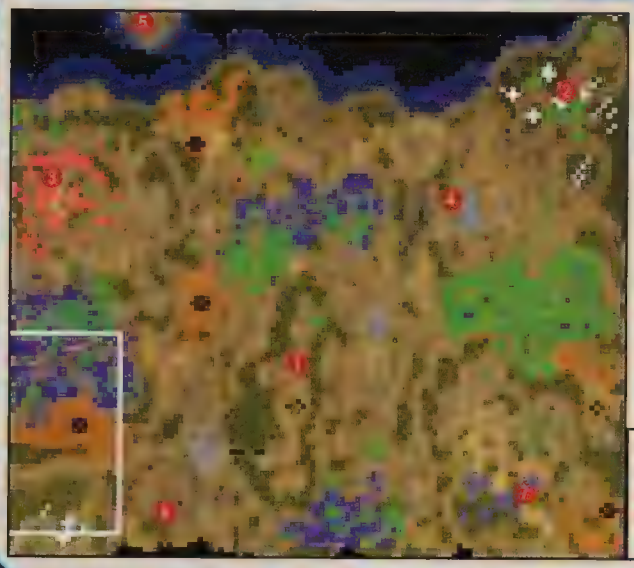
Bei Position 8 belagerst Du den feindlichen Kraftwerkpark



Bei 7 werden die Abschussanlagen mit einigen BMTs infiltriert

COMMAND & CONQUER
TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN
FEUERSTURM

Nod-Mission 8: Sammler-Jagd



● Die mobile Waffenfabrik wird gleich am Ausgangspunkt eingesetzt. Bei der Produktion setzt Du verstärkt auf Artillerie-Einheiten, die den vielen Sammlern ordentlich einheizen.

Vom Beschuss von Tiberium-Schwimmern solltest Du aber möglichst absehen, denn die rächen sich gar bitterlich – da hilft auch keine mobile Werkstatt mehr.

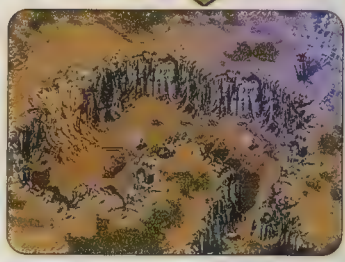
● Sobald CABALs Truppen die Zivilisten 2 angreifen, kommst Du ihnen zu Hilfe. Zum Dank erhältst Du Verstärkung in Form von Geld und einigen Ingenieuren. Mit ihnen übernimmst Du nach Beseitigung des Obelisken die Bauanlage bei 3 und baust die Basis weiter aus.

● Auf der Karte befinden sich bei 4, 5 und 6 jeweils mehrere Transportwürfel. Um sie zu bergen, benötigst Du Untergrund-Einheiten.

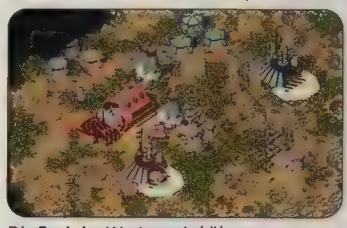
Sammle aber trotzdem die Würfel auf, denn sie bringen reichlich Geld!

● Die zweite feindliche Basis liegt bei 7. Sie stellt aber keine allzu große Gefahr mehr dar. Nimm sie einfach auseinander!

1 Ausgangspunkt
2 Zivilistensiedlung
3 Bauhof erobern
4, 5, 6 Geldwürfel
7 Feindbasis



Die Suche lohnt sich: An abgelegenen Stellen warten wertvolle Transportbehälter



Die Basis im Westen wird übernommen und eifrig weiter ausgebaut

Nod-Mission 9: Der Kern des Problems

● Zunächst mal bist Du am Startpunkt 1 gefangen. Doch nach den ersten Gefechten mit den feindlichen Cyborgs kommt Verstärkung, und die Brücke wird repariert.

Wertvolle Gebäude werden von Deinen Ingenieuren übernommen, und Du errichtest hier Deine Basis. Mach Dich auf wiederholte Luftangriffe gefasst. Auch Bodentruppen lassen sich oft blicken, weshalb Artillerie-Einheiten und Lasertürme zur Verteidigung notwendig sind.

● Nahe der Brücke 2 baust Du später eine zweite Basis, um schneller an die Tiberiumvorräte nördlich der Brücke zu kommen.

Die beiden Brücken nordöstlich dieses Tiberiumfelds solltest Du sicherheitshalber niederreißen, damit Deine Sammler nicht auf Abwege geraten.

● Zwei Punkte sind diesmal besonders wichtig: erstens die Eroberung der Raketenabschussanlage 3, zweitens die Übernahme oder Vernichtung von CABALs Raffinerien 4, die beide von Cyborgmähern bewacht werden. Zum Aufdecken dieser Positionen benutzt Du Haftdrohnen und Untergrundfahrzeuge (siehe „Allgemeine Tipps").

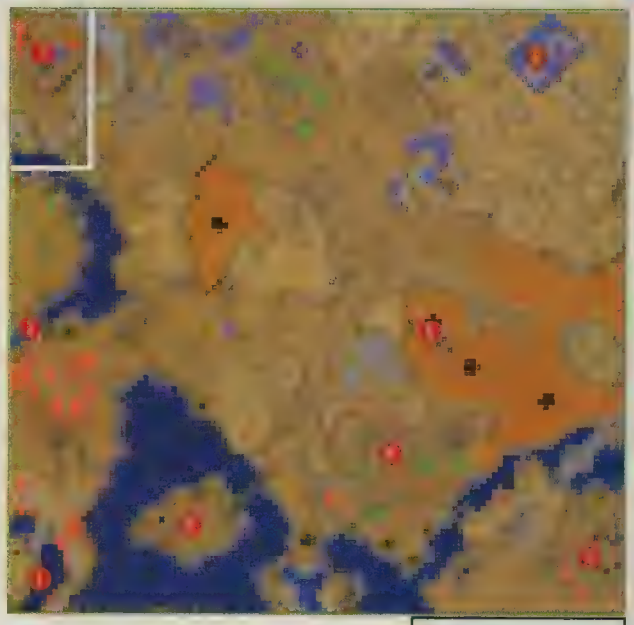
Beim Angriff auf 4 setzt Du BMTs mit Ingenieuren ein. Schick sie aber nur in Begleitung zum Zielpunkt, sonst sind sie leichte Opfer der Cyborgmäher. Position 4 musst Du nicht unbedingt halten, zur Not verkaufst Du die eroberten Gebäude. Auch die Waffenfabrik 5 ist ein lohnendes Ziel.

● Hast Du erst mal die Raketensilos bei 3 in Besitz genommen, kannst (und solltest) Du CABAL mit den extrem gefährlichen Streuraketen beharken!

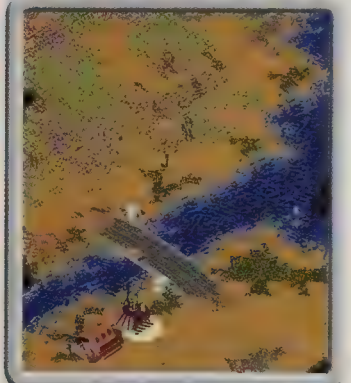
● Weitere Ziele sind die drei Relais-Stationen bei 3, 6 und 7. Während die ersten zwei keine Probleme bereiten, ist die dritte Übernahme etwas schwieriger. Vier mit Bazooka-Infanterie beladene BMTs leisten bei dieser Arbeit wertvolle Dienste.

● Nach der Eroberung aller Relais-Stationen fällt die Feuersturm-Verteidigungsanlage um CABALs Kern 8. Doch CABAL wäre nicht CABAL, wenn er nicht noch einen As im Ärmel hätte: Ein Riesencyborg erwacht zum Leben und setzt Deinen Einheiten mächtig zu. Kümmere Dich einfach nicht um ihn, er ist nämlich praktisch unbesiegbar.

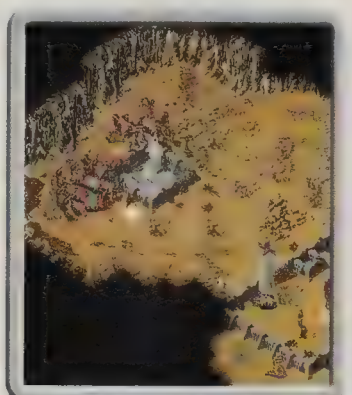
● Bereits vor der Eroberung der dritten Relais-Station hast Du reichlich Bazookas produziert, die Du jetzt mit einem Untergrund-BMT zu CABALs Kern transportierst. Dort plätten sie neben den Kraftwerken auch CABAL selbst. Du hast es geschafft und Dich gerächt – im Namen von Kane!



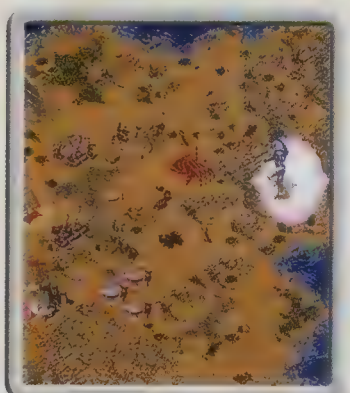
1 Startpunkt
2 Brücke
3 Raketenabschussanlage und Relais-Station
4 Raffinerien
5 Waffenfabrik
6, 7 Relais-Stationen
8 CABALs Kern



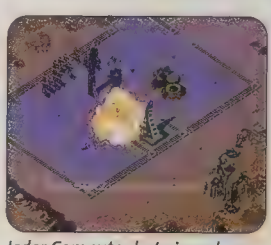
Im Westen stößt Du auf dieses äußerst reichhaltige Tiberiumfeld



Die Bazookas leisten wertvolle Hilfe beim Besetzen der Relais-Station 7



Gegen CABALs Riesencyborg ist kein Kraut gewachsen



Jeder Computer hat einmal ausgedient. Hier: CABAL

Text: Matthias Metzler

And the winner is...

online unter www.
per Telefon
oder exklusiv
erhältlich. (Nur

LOOP und die Bravo
ScreenFun
sich herzlich
kreativen
gen.

L O O P *

Die Prepaid-Karte von VIAG Interkom

*Dieses Handy funktioniert ausschließlich mit einer LOOP SIM-Karte und ist deshalb preislich reduziert. Möchten Sie das Handy mit SIM-Karten für Netze anderer Betreiber nutzen, einfach 24 Monate warten oder einmalig 195 DM zahlen. Das Startguthaben von 25 DM ist ein volles Jahr gültig.

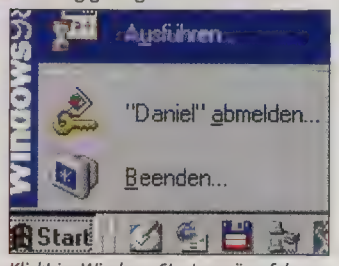
**In folgenden Kaufhof-Filialen erhältlich:

10178 Berlin, Alexanderplatz 9
10243 Berlin, Koppenstraße 8-9
18055 Rostock, Lange Straße/Breite Straße
28195 Bremen, Papenstraße 5
30032 Hannover, Ernst-August-Platz 5
30159 Hannover, Seilwinderstraße 8
31134 Hildesheim, Almstraße 41
34117 Kassel, Obere Königstraße 31
40212 Düsseldorf, Königsallee 1-9
53111 Bonn, Remigiusstraße 20-24
60313 Frankfurt a. Main, Zeil 116-126
65843 Sulzbach, Main-Taunus-Zentrum
68161 Mannheim, N7
69117 Heidelberg, Hauptstraße 22-32
70173 Stuttgart, Königstraße 6
72764 Reutlingen, Karlstraße 20
80331 München, Kaufinger Straße 1
80335 München, Karlsplatz 21-24
89073 Ulm, Bahnhofstraße 5
97070 Würzburg, Schönbornstraße 3

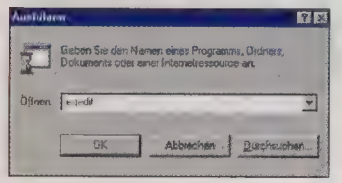
Bei den riesigen Levels von „Outcast" kommen Euch die auf dieser Seite genannten Cheats gerade Recht!

Gangsters

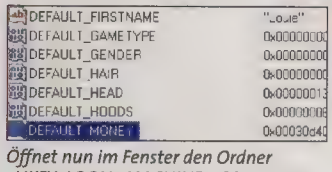
Achtung, Profi-Tipp: Folgt dieser Anleitung ganz genau Bild für Bild!



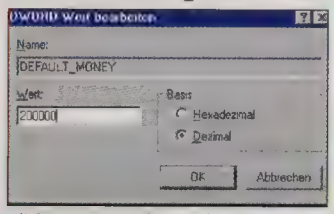
Klickt im Windows Startmenü auf den Menüpunkt „Ausführen"...



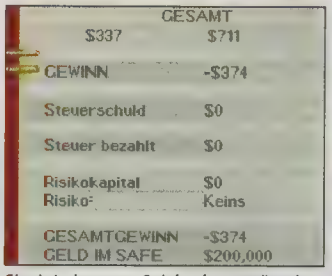
...und gebt dann „regedit" ein



Öffnet nun im Fenster den Ordner „HKEY_LOCAL_MACHINE – SOFTWARE – HOTHOUSE – GANGSTERS" und macht einen Doppelklick auf den Eintrag mit dem Namen „DEFAULT_MONEY"



Klickt im nun erscheinenden Fenster auf „Dezimal" und gebt einen gewünschten Startbetrag ein. Bestätigt mit „OK"



Startet ein neues Spiel – der gewünschte Betrag findet sich in Eurem Safe wieder!

Outcast

Gebt während des Spiels den Cheat **hokkuspokkus** ein, um die Konsole zu aktivieren (diese kann ab sofort mit der **[F12]-Taste** geöffnet werden). Dort könnt Ihr jetzt einen Code eingeben, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren.

Cheats

Alle Gegner im Level beseitigen:
kill_soldiers

Durch Wände laufen:
benny

Mit der Kamera durch Level fliegen:
fly

Unendlich Munition:
ammo_flow

Alle Waffen:
arsenal

Unsichtbarkeit:
iaminvisible

Geld erhalten:
hero_money <Wert>

Medipack bekommen:
medi

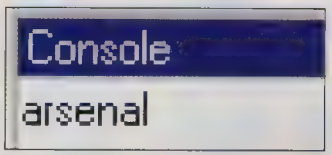
Fernzünder bekommen:
remote

Dynamit bekommen:
dynamit

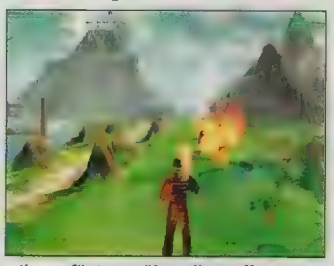
Lebensenergie ändern:
pow <Wert>

Ubik oA bekommen:
holo

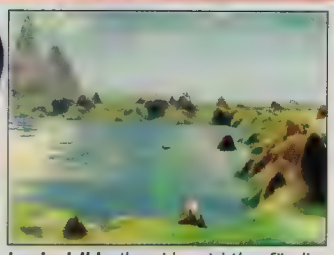
Momentane Punktzahl anzeigen:
points



***arsenal**: Öffnet die aktivierte Konsole mit [F12] und gebt den Cheat ein...*



...Ihr verfügt nun über alle Waffen



***iaminvisible**: Ihr seid unsichtbar für die Gegner, erkennt Euch aber selbst noch*

***medi:** Nein, wie praktisch! Ihr könnt sofort Eure Krankenversicherung kündigen, denn Medipacks sind ab heute kostenlos!*

Pharao

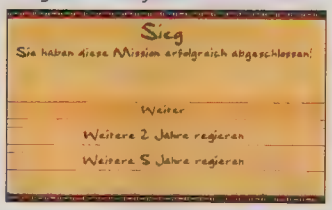
Drückt während des laufenden Spiels die Tasten **[STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[C]**. Gebt in dem daraufhin erscheinenden Eingabefenster einen der im Kasten genannten Codes ein und bestätigt ihn mit **[RETURN]**, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Level erfolgreich beenden:
Pharaohs Tomb

Obdachlose wieder in die Bevölkerung integrieren:
Help Homeless

***Pharaohs Tomb**: Öffnet erst das Eingabefenster mit [STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[C] und gebt anschließend den Cheat ein...*



...ein sofortiger Sieg ist Euch dann sicher!

***Help Homeless**: Nach dieser guten Tat verschwinden die Obdachlosen von den Straßen und suchen sich ein Heim*

Rally Championship 2000

Wählt im **Optionsmenü** die Spielerdetails aus. Gebt einen der Codes als Namen von Spieler 4 ein und bestätigt diesen mit **[RETURN]**. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats

A8-Fahrzeuge im Einspieler-Modus und Zeitfahren freischalten:
turbo challenge

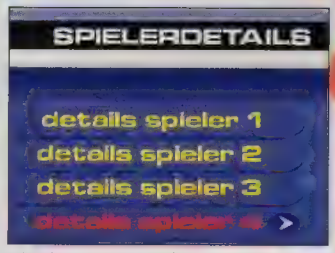
A8-Meisterschaft freischalten:
world class

Citroën WRC freischalten:
max power

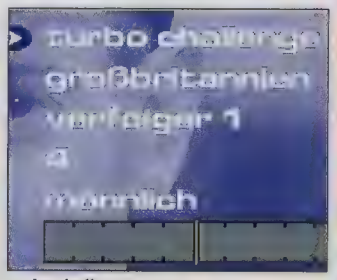
Citroën Saxo WRC freischalten:
throw me a bone

Eine Extraminute Zeit:
give me time

Extrawagen freischalten:
furry dice



Die Cheats müssen als Name des vierten Spielers eingegeben werden



***turbo challenge**: Dieser Name...*

...schaltet die A8-Fahrzeuge frei

***furry dice**: Mit dem Bonuswagen auf der Strecke bleiben, ohne auf der Strecke zu bleiben – immer wieder spaßig!*

„Rally Championship 2000": Die Sponsoren freuen sich, dass ihr Logo „SEAT" noch nicht von Schlammspritzern unleserlich gemacht wurde

Re-Volt

Gebt die Cheats als **Spielernamen** ein.

Cheats

Alle Autos:
CARNIVAL

Alle Strecken:
TRACKER

Kleine Autos:
DRINKME

Waffenauswahl mit rechter **[Shift]**-Taste:
SADIST

Alternative Kameraperspektiven auf **[F5]** und **[F6]**:
TVTIME

***CARNIVAL**: Dieser lustige Spielername...*

...verschafft Euch alle RC-Autos...

***TRACKER**: ...um Euch in allen Strecken und Schwierigkeitsgraden auszutoben*

***DRINKME**: Ihr dachtet, die RC-Autos wären schon klein? Dann probiert doch erst mal diesen Cheat aus!*

***SADIST**: Ab jetzt müsst Ihr die Waffen nicht mehr aufsammeln, sondern könnt sie Euch mit der **[RECHTS SHIFT]**-Taste einfach erschummeln*

***TVTIME**: Mit den Tasten **[F5]** und **[F6]** wählt Ihr fixe Kamerapositionen an, wie man sie aus Rennübertragungen kennt*

Revenant

Drückt **[RETURN]** und gebt einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Ihr dürft Euch allerdings nicht im Kampf-Modus befinden!

Cheats

Volle Lebensenergie:
alreadydead

Extra Potions:
potionsnlotions

999.999 Gold:
alchemy

Ein Treffer tötet die Gegner:
nahkranoth

Extra Essen:
gimmesomegrub

Alle Zaubersprüche und unbegrenzt Mana:
abracadabra

Mehr Lebensenergie, Mana und Kraft:
noamnesia

Monsterintelligenz ausschalten:
dummies

Mit **[F12]** Debug-Modus aufrufen:
debug

***alreadydead**: Nach Druck auf **[RETURN]** könnt Ihr den Cheat eingeben...*

...er füllt Eure Lebensenergie wieder auf

***alchemy**: Bringt Euch 999.999 Gold*

***noamnesia**: Die Werte für Lebensenergie, Mana und Kraft steigen gewaltig an*

***nahkranoth**: Leichtes Spiel für müde Helden – mit einem einzigen Schlag verwandelt Ihr die Gegner in Goldhaufen*

***debug**: Nach Eingabe dieses Cheats könnt Ihr mit **[F12]** den Debug-Modus aufrufen, mit dem Ihr die Welt nach Eurem Gutdünken verändern könnt*

Tonic Trouble

Levelauswahl im Menü

Haltet im Hauptmenü **[TAB]** gedrückt. Gebt nun **startinmap** ein und bestätigt mit **[RETURN]**. Startet ein neues Spiel, und eine neue Option erscheint unten am Bildschirmrand.

***startinmap**: Haltet hier **[TAB]** gedrückt, gebt dann den Cheat ein und schließt mit **[RETURN]** ab. Jetzt startet Ihr...*

...ein neues Spiel – und siehe da, unten gibt es einen neuen Menüpunkt mit dem Namen „START IN MAP"...

...mit dem Ihr einen beliebigen Level auswählen könnt, zum Beispiel „PYRAMIDE"

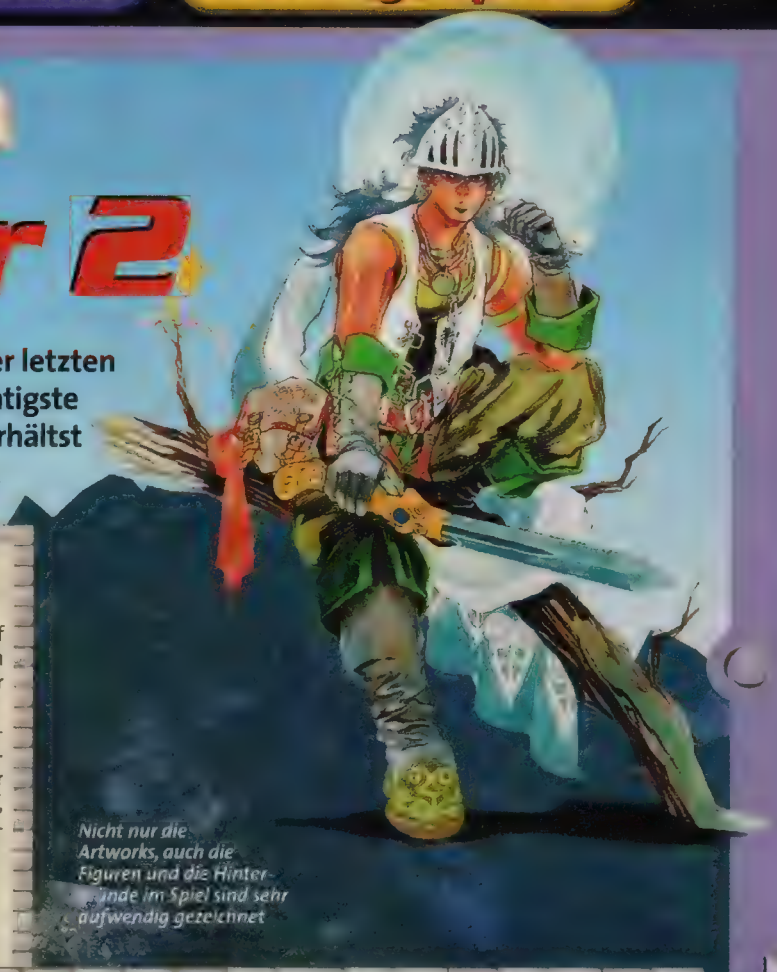
Alle Fähigkeiten im Spiel

Gebt während eines laufenden Spiels den Code **allpowers** ein.

***allpowers**: Dieser Cheat – im laufenden Spiel eingegeben – segnet Euch mit allen benötigten Fähigkeiten*

SaGa Frontier 2 Teil 2

Was vor einem Kampf zu bedenken ist, gab's in der letzten SCREENFUN zu lesen. Diesmal erfährst Du das Wichtigste über die verschiedenen Arten von Gefechten und erhältst Tipps, damit Du stets auf der Siegerstraße bleibst.



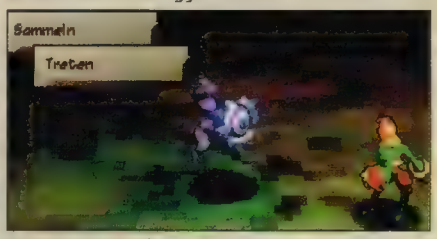
Nicht nur die Artworks, auch die Figuren und die Hintergründe im Spiel sind sehr aufwendig gezeichnet

Fight!

„SaGa Frontier 2" bietet zwei Arten von Gefechten: Gruppenkampf mit der gesamten Truppe, Deiner Party, und Duell mit nur einem Charakter. Beide Kampfvarianten haben ihre Vor- und Nachteile, daher lässt sich nicht endgültig bestimmen, welches System das bessere ist.

In der Regel solltest Du Dich stets für einen Gruppenkampf entscheiden, denn so verbessern alle Partymitglieder ihre Werte und erlernen neue Techniken. Bist Du jedoch auf bestimmte Sprüche oder Techniken aus, kommst Du um Duelle nicht herum. Achte aber darauf, keine schwache Figur für ein Duell auszuwählen, denn sobald sie unterliegt, gilt der ganze Kampf als verloren und das Spiel ist beendet.

„Mit vereinten Kräften" vorgehen oder doch lieber ein Duell-Fight mit nur einem Charakter? – Diese grundsätzliche Entscheidung fällt manchmal nicht leicht



Techniken im Duell gezielt erlernen: Der „Zirkelkick" setzt sich beispielsweise aus den beiden Einzelbefehlen „Sammeln" und „Treten" zusammen

Gelingt Dir im Duell die Attacke (was zum Beispiel vom Szenario abhängt), kannst Du die Technik fortan auch im Gruppenkampf einsetzen

Vorteile eines Duells

- Das gewählte Partymitglied kämpft lediglich gegen ein einziges Monster.
- Nach einem Duell werden auch die HP (Hit Points) der anderen Partymitglieder geheilt.
- Durch die Kampfkommandos „Vorbereiten" und „Sammeln" lässt sich die Wirkung von Techniken und Sprüchen verbessern, ohne dass dies zusätzliche WP (Waffentechnik-Points) oder SP (Spruch-Points) kostet.
- Du erlernst neue Techniken und Sprüche viel leichter als im normalen Gruppenfight. Denn die meisten Techniken/Sprüche bestehen aus den einfachen Kommandos des Duell-Modus.

Super! Nur 2 WP verbrauchen und dem Gegner trotzdem ordentlich eins auf die Mütze hauen

Nachteile eines Duells

- Der Kampf kann unter Umständen schnell verloren gehen. Wird Deine Figur beispielsweise „versteinert" oder „exekutiert", ist nicht nur der Kampf verloren, sondern auch das Spiel beendet.
- Nur der Charakter, der sich duelliert, verbessert – also erhöht – seine HP, WP und SP.
- Da Du vier Kampfkommandos pro Runde ausführen kannst, verkürzt sich die Haltbarkeit der eingesetzten Instrumente besonders schnell. So kann sich im Zweifelsfall die Haltbarkeit um volle vier Punkte verringern. Du solltest daher besonders umsichtig mit Sprüchen hantieren, die sich auf Instrumente stützen.

Game over: Unterliegst Du im Duell, wird das Spiel leider automatisch beendet

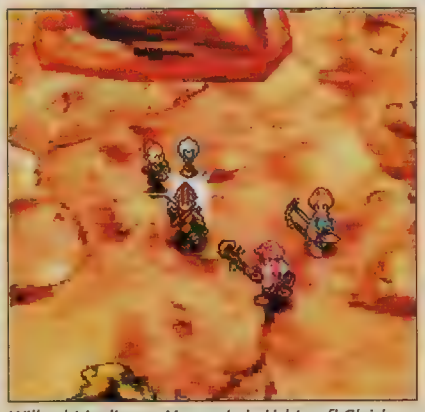
Der Lohn aller Mühen

Neue Sprüche und Techniken erlernen

Für die Charaktere, die während des Kampfs Sprüche eingesetzt haben, besteht nach dem Gefecht die Möglichkeit, neue Sprüche zu „erlernen". Um welche Sprüche es sich hierbei handelt, hängt vom jeweiligen Charakter ab.

Erscheint vor dem Ausführen einer Technik eine Glühbirne über dem Kopf der Figur, hat der Charakter eine neue Technik erlernt beziehungsweise erfunden. Diese Technik kann ab sofort eingesetzt werden, und auch andere Partymitglieder können sie erlernen. Hierfür wählst Du im Menüpunkt „Technikenausrüstung" den entsprechenden Charakter aus und weist ihm anschließend die neue Technik zu.

Damit Du in Gruppenfights viele neue Techniken erlernst, ist es wichtig, dass Du nicht immer nur ein- und denselben Angriff einsetzt. Greif auch mal mit schwachen Techniken beziehungsweise Sprüchen an, um eine breite Palette von Kampfkommandos zu erhalten.



Will geht in diesem Moment ein Licht auf! Gleich verdrischt er die Gegner mit einer neuen Technik

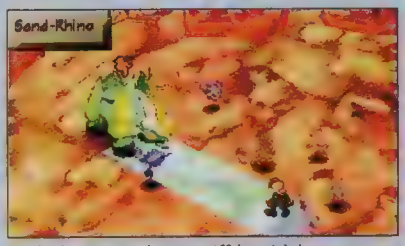
Setz auch schwache Kampfkommandos ein, um so neue Techniken und Sprüche zu erlernen

TIPP 1

Knocked-Out-Charaktere wieder beleben. Sinken die HP einer Figur auf Null, wird sie in den abnormalen Status „Knocked Out" versetzt. In diesem Zustand ist auch das Regenerieren auf Kosten von LP (Life Points) nicht mehr möglich. Du kannst einen ausgeknockten Charakter jedoch mit dem Spruch „Wasser" oder „Weihwasser" heilen, sofern er mindestens noch einen LP besitzt.

TIPP 2

Beachte auch den **Angriffsbereich eines Kommandos.** Manche Techniken und Sprüche wirken sich in einem bestimmten Gebiet aus. Dieser Bereich ist stets hellblau gekennzeichnet. Um möglichst viele Gegner mit einem Kommando zu erfassen, solltest Du also verschiedene Zielobjekte probeweise anvisieren, um herauszufinden, wie Du das beste Ergebnis erzielen kannst.



Finde den optimalen Angriffsbereich heraus, indem Du alle Gegner probeweise anpeilst

TIPP 3

Verschwende auf gar keinen Fall LP! Der Befehl „HP regenerieren" ist vor einer Kampfrunde recht nützlich, doch er verleitet auch dazu, LP zu verschwenden. Ein Charakter ohne LP ist „Knocked Out" und kann am weiteren Kampfverlauf nicht mehr teilnehmen. Nach dem Gefecht besitzt er jedoch wieder einen LP. Verliert Dein Hauptcharakter alle seine LP, wird das Spiel umgehend beendet.

„HP regenerieren" auf Kosten von LP? Besser nur in Ausnahmefällen!

TIPP 4

Da es in diesem Spiel keine „Erfahrungspunkte" für erfolgreiche Aktionen gibt, **musst Du beim Entwickeln Deiner Charaktere etwas umdenken.** Das Verbessern von Werten und Skill-Levels hängt vornehmlich von den eingesetzten Kampfkommandos und der Stärke der Gegner sowie von einigen weiteren Faktoren ab.

Kämpfst Du abwechslungsreich, lernst Du viele verschiedene Techniken

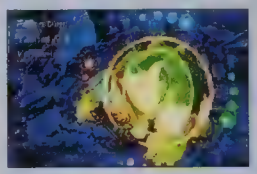
TIPP 5

Je mehr **Chips Du in Kronen umtauschst,** desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Du in bestimmten Läden Sonderanfertigungen erwerben kannst. Tausch allerdings nicht immer alle Deine Chips um, denn manche Gegenstände kannst Du nur mit Chips bezahlen.

TIPP 6

Verringere die Anzahl der Gegner: Wenn Du einer Horde von Feinden gegenüberstehst, die sich nicht innerhalb einer Runde besiegen lassen, konzentriere Dich auf den Gegner mit den niedrigsten HP!

Diese Taktik bietet zwei Vorteile: Zum einen geht dadurch die Wahrscheinlichkeit zurück, dass die Gegenseite Kombos ausführt. Zum anderen werden manche Monsterarten umso aggressiver, je mehr HP sie verlieren. Um das zu verhindern, konzentrierst Du Deine Truppe voll auf einen Gegner, um nicht so oft in den zweifelhaften Genuss seiner Attacken zu kommen.



Dezimiere die Anzahl der Gegner, damit Du es bist, der die Kombos ausführt

TIPP 7

Parade – wann ist sie sinnvoll? Wenn Du das Kampfkommando „Parade" auswählst, erhöht sich in dieser Runde die Abwehrstärke Deines Charakters. Genauer gesagt, der Schaden halbiert sich, und die Wahrscheinlichkeit, dem Angriff auszuweichen, verdoppelt sich.

Besonders nützlich ist dieses Vorgehen während eines Duells, da Du nur einen der vier Befehle mit „Parade" belegen musst. So kannst Du quasi in Verteidigungshaltung offensive Aktionen ausführen. Im Gruppenkampf wählst Du „Parade", wenn Dein Gegner eine extrem starke Attacke ausführen will.

Eine weitere Variante ist, einer sehr gut gerüsteten Figur die Rolle „Lockvogel" zuzuteilen und so alle gegnerischen Angriffe auf sie zu ziehen. Dieser Charakter pariert, der Rest widmet sich offensiven Aufgaben.

Lass ruhig mal einen schwachen Gegner leben, um ein paar Runden lang seine Attacken zu parieren und so HP, WP und SP zu regenerieren

Text: Michael Martin

SaGa Frontier

Levels/Werte steigern

Nach einem Sieg können die HP-, WP- und SP-Werte Deiner Partymitglieder steigen. Bei den WP und SP hängt eine mögliche Verbesserung von den gewählten Kampfkommandos ab: Hast Du mehr Techniken als Sprüche eingesetzt, ist eine Erhöhung der WP wahrscheinlicher. Hast Du aber viele verschiedene Kampfkommandos ausgeführt, sinkt die Wahrscheinlichkeit einer Steigerung Deiner SP und WP.

„Gezählt" werden alle ausgeführten (!) Kampfkommandos, also keine Kommandos, die zwar ausgewählt, aber nicht ausgeführt wurden, weil etwa der Kampf vorher zu Ende war. Ebenfalls ist es möglich, dass sich die Skill-Levels Deiner Figuren abhängig von den ausgeführten Kommandos anheben.

Statt Erfahrungspunkten: Deine Figuren steigen durch geschicktes Kämpfen auf

Instrumente oder Waffen verlieren

Da einige Waffen und Instrumente nur beschränkte Haltbarkeit besitzen, können sie während eines Kampfs kaputt gehen. Diese zerstörten Utensilien werden in Chips umgewandelt und lassen sich entweder gegen Kronen (die Währung in „SaGa Frontier 2") eintauschen oder zur Herstellung neuer Instrumente zunutze machen.

TIPP 8

Deine Instrumente schonen: Setzt Du die Anima der Instrumente ein, leidet deren Haltbarkeit. Zwar lassen sich beschädigte Instrumente in manchen Shops reparieren, doch solltest Du den Schaden am Besten grundsätzlich vermeiden. Umgehe daher lang andauernde Kämpfe, in denen Du vornehmlich Instrumente einsetzt.

Wende nach Möglichkeit besonders starke Kampfkommandos an, um in wenigen Runden zu siegen. Mach zudem von Techniken Gebrauch, die keine Instrumente brauchen. Neben „Muay Thai"-Techniken sind dies vor allem Kombinationssprüche, die verschiedene Anima benötigen und auf diese Weise die Haltbarkeit nicht verringern.

Nutze auch die Anima aus der Umgebung, dies schont Deine Gegenstände ebenfalls. Bist Du im Besitz eines Aimia-Quells – das ist ein Instrument mit unbegrenzter Haltbarkeit – brauchst Du Dir um den Verbrauch keinerlei Sorgen zu machen.

Nutze die Anima aus der Umgebung, um Deine Instrumente zu schonen

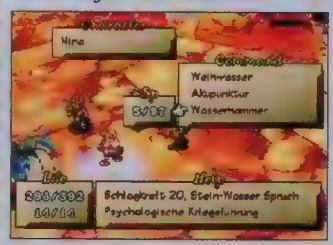
Verwende möglichst nur Sprüche, die verschiedene Anima benötigen – das hält Instrumente frisch

TIPP 9

Abnormaler Status: Wende im Kampf auch die Techniken und Sprüche an, die Deine(n) Gegner in einen abnormalen Zustand versetzen (zum Beispiel „Gift" und „Betäubung") oder die die Mitglieder Deiner Party stärken (etwa „Feuerringe" und „Brandmal").

Setzt Du einen Spruch ein, durch den sich die Moral Deiner Charaktere erhöht, solltest Du darauf achten, dass dieser Spruch vor den Kampfkommandos der verbleibenden Charaktere Anwendung findet. Ansonsten macht sich die nützliche Wirkung erst in der folgenden Runde bemerkbar.

Manche Attacken haben Nebeneffekte, die den Gegner zusätzlich schwächen



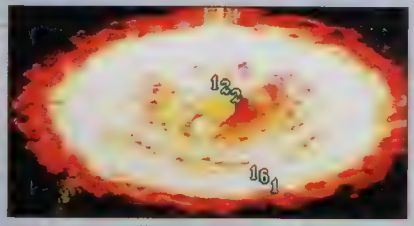
Welche Kampfkommandos über welche Nebenwirkungen verfügen, entnimmst Du dem Help-Kasten unten im Screen

Kuriere bei Deinen Charakteren möglichst schnell einen abnormalen Status – ein „Stun" (Betäubung) verfliegt glücklicherweise nach einer Runde von selbst

TIPP 10

Den Kampf schnell beenden? In der Regel solltest Du Kämpfe so schnell wie möglich beenden, um den Schaden auf Deiner Seite so gering wie möglich zu halten.

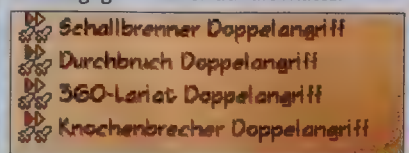
Allerdings kannst Du Gefechte auch in die Länge ziehen, wenn Du die WP und SP der Charaktere regenerieren willst. In so einem Fall lässt Du am besten einen Gegner mit schwachen Attacken am Leben und wählst für Deine Charaktere das Kampfkommando „Parade". Nach jeder Runde erhöhen sich die WP und SP um die jeweiligen Genesungswerte. Außerdem kannst Du Deine Figuren währenddessen mit Sprüchen heilen und sparst Dir so den Einsatz von LP.



Mit Monstern solltest Du nicht lange fackeln!

TIPP 11

Setz besonders gegen Deine starken Gegner Kombos ein! Deine Kombos werden unter „Spielernotizen" aufgeführt. Probiere gegen schwache Gegner neue Kombinationen von Attacken aus, um so neue Kombos herauszufinden. Diese zwingen daraufhin die Endgegner schnell auf die Matte.



Drück im Spiel ⓜ für das Menü. Unter „Spielernotizen" findest Du alle erlernten Kombos...

...die Du im Spiel mit einer höheren Wahrscheinlichkeit ausführst – vorausgesetzt, die Angriffsreihenfolge Deiner Charaktere stimmt und der Gegner funkt nicht dazwischen

hanuta

jetzt mit

fußball-starken

Dandy Dogs-Stickern

EM 2000

Zu jedem **hanuta** gibt es jetzt 1 von 22 witzigen Dandy Dogs-Motiven zum Einkleben. Riesen-Fußball-Spiele-Poster und Spiel-Karten für spannende Fußball-Spiele gibt's als Set kostenlos im Handel...

...oder für DM 1,- Bearbeitungsgebühr und DM 3,- Rückporto in Briefmarken beim Ferrero Bilderdienst, 63049 Offenbach. Unter derselben Adresse gibt's fehlende Serienbild-Motive (1-22) für DM 0,10 pro Stück und DM 1,10 Rückporto in Briefmarken.

Riesen Spiele-Poster und Spiel-Karten

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Wer sich in den Missionen bewährt, darf sogar in die Rolle des Ninja schlüpfen!

Special Missions

Videospieler wissen, dass ein Top-Agent nicht nur dank geschüttelter Martinis und einer Walther PPK überlebt: Die 300 Spezialmissionen verlangen jede Menge Gehirnschmalz – besonders die im Mystery-Mode.

Kleines Agententraining

- In jeder der insgesamt zehn Mystery-Missionen gilt es, den Täter zu packen, in den Schwitzkasten zu nehmen und zum Zielpunkt zu schleppen. Drück also die ◯-Taste, sobald Du neben der Zielperson stehst, und lenke Euch dann mit den Richtungstasten zum Zielpunkt.

Sollte sich der Bösewicht aber zwischendurch befreien, schnapp ihn Dir einfach noch mal, sobald er wieder auf den Beinen ist.

- Hast Du einen Gegner im Schwitzkasten, kannst Du ihn durch mehrmaliges, schnelles Drücken der ◯-Taste ausschalten. Mit etwas Timing wird es Dir sogar gelingen, den Kontrahenten lautlos außer Gefecht zu setzen.
- Um mit einer Waffe in der Hand zu laufen, musst Du die ▢-Taste gedrückt halten und anschließend die ⊗-Taste drücken. Halte dann die ⊗-Taste weiter gedrückt und lass die ▢-Taste los. Mit den Richtungstasten kannst Du Snake nun herumlaufen lassen und durch kurzes Drücken der ▢-Taste Deine Waffe abfeuern.
- Um Gegner niederzuwerfen, musst Du neben ihnen stehen und dann eine Richtungstaste und die ▢-Taste gleichzeitig drücken. Je nachdem, welche Richtung Du gewählt hast, fällt nun Dein Gegner.

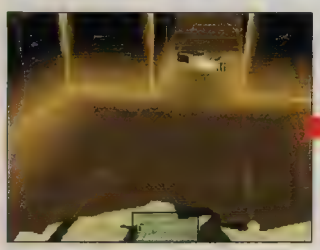
Diese Technik ist besonders in den Missionen praktisch, in denen Du waffenlos kämpfst. So kannst Du die Gegner nämlich einfach in den nächsten Abgrund werfen.

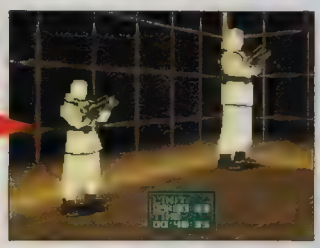
- Schaffst Du es nicht, eine Mission auch nach mehreren Versuchen erfolgreich zu beenden, studiere das Bewegungsmuster der Gegner beziehungsweise der beweglichen Objekte. Meist liegt hier der Grund für ein Scheitern, denn alle (!) Levels sind fair aufgebaut. Lediglich der Schwierigkeitsgrad ändert sich.
- Übrigens, mit einem Ergebnis von 100 Prozent hast Du noch nicht das Maximum erreicht – es gibt also wirklich Einiges zu tun...

Mystery-Level 01

Eine am Boden liegende, zerbrochene Überwachungskamera ist das einzige Indiz in dieser Mission.

Wenn Du als Nächstes in die kleine Halle läufst und Dir die drei Verdächtigen näher ansiehst (schalte durch Drücken der △-Taste in die Ego-Perspektive), sollte Dir schnell klar werden, wer der Täter ist – der lang gewachsene Soldat natürlich.





Wer die Kamera aus ihrer Halterung haut, muss schon ein „Großer" sein

Mystery-Level 02

Das Opfer konnte dem Täter vor der Ermordung noch die Strumpfmaske vom Kopf reißen. Doch wenn Du die Halle betrittst, haben alle vermeintlichen Bösewichte eine Maske auf. Wer also könnte es gewesen sein?

Eine herumliegende Socke bringt Dich auf die nahe liegende Idee, der Täter könnte einen seiner schweißigen Tennissocken übergestülpt haben. Also schau Dir jeden Soldaten aufmerksam an, um den Sockenzipfel am Hinterkopf zu entdecken.

Da der Täter ohne Maske flüchten musste, tarnt ihn nun eine Socke

Mystery-Level 03

Hm, was könnte den Mörder diesmal entlarven? Der Hinweis ist eine Speiseeis-Packung neben dem Toten, also nichts wie ab zu den üblichen Verdächtigen.

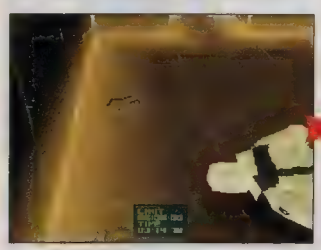
Wenn Du jeden Einzelnen des Trios genau unter die Lupe nimmst, bemerkst Du, dass ein Soldat keinen sichtbaren Atem ausstößt, sprich, sich kein Rauch vor seinem Kopf bildet. Sozusagen hat ihm das Eis den Atem verschlagen (seinen Atem abgekühlt), was für Dich bedeutet: zuschlagen und festnehmen!

Eine Packung Speiseeis sorgt für coolen Atem und überführt den Täter

Mystery-Level 04

Der Täter hat schwache Augen, das weißt Du. Junge, Junge, und bei der Leiche verliert er doch glatt die Brille!

Zu dumm – hätte er sie behalten, hättest Du ihn unter den drei Verdächtigen leicht herausgefunden. Du musst also Du einen Trick benutzen, um den Mörder zu finden. Greif Dir nacheinander jeden Soldaten und zieh ihn ein Stück in den Raum hinein. Lass ihn dann los und beobachte, wie er zurück auf seinen Platz geht. Der Täter ohne Sehhilfe rennt lustigerweise gegen die Wand.



Ohne Brille kann man schon mal eine der kleinen Wände übersehen...

Mystery-Level 05

Der Mörder spurtet nach seiner Tat hurtig davon, sodass Du Deine liebe Mühe haben wirst, ihm zu folgen.

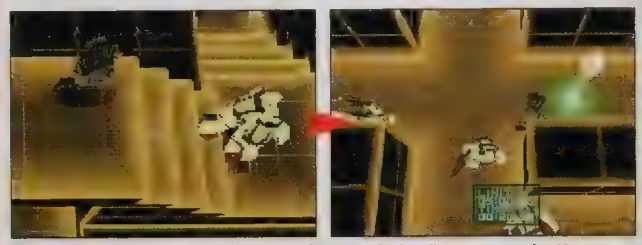
Das kleine Labyrinth ist zwar nicht sonderlich komplex aufgebaut, doch die anderen Soldaten erschweren Dir die Aufgabe, den flüchtigen Täter genau im Auge zu behalten.

Lauf zunächst eng um die Ecken herum und dann, sobald Du nach den Treppen den langen Steg nach rechts nimmst, am oberen Rand entlang. Nach der nächsten Kurve musst Du Dich links halten und dann wieder am oberen Rand entlanglaufen.

Hinter der folgenden Kurve erblickst Du auch schon den Zielpunkt, während der Täter weiter geradeaus läuft, in diesem Fall nach oben.

Ignoriere die anderen Soldaten und pack Dir den Mörder. Du kannst ihn natürlich auch erst einmal mit gezielten Faust- und Fußhieben vertrimmen und ihn anschließend zum Zielpunkt schaffen.

Wichtig ist nur, das Du während der Verfolgung stets auf der Innenbahn läufst, um so bei jeder Kurve ein Stück abzukürzen und den Täter letztlich einzuholen.



Schnapp Dir nicht alle, sondern nur den Mörder! Spätestens an der Kreuzung, die im rechten Bild gezeigt wird, solltest Du ihn eingeholt haben

Mystery-Level 06

In dieser Mission geht es wieder einmal darum, den entscheidenden Unterschied zwischen drei verdächtigen Personen herauszufinden.

Diesmal ist es weder die Körpergröße noch der Atem noch die Dioptrien-Zahl. Schlage einfach nacheinander jeden Soldaten mit Fausthieben zu Boden und beobachte genau, wie sie betroffen niedersinken.

Normalerweise müssten die Soldaten flach auf den Boden knallen. Derjenige, der nur auf die Knie sinkt, ist ein harter Kerl – und der Täter.

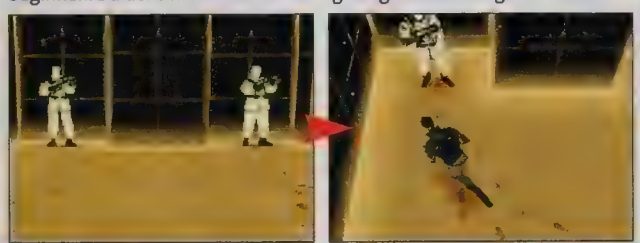
Johnny heißt der Mörder, ein tougher Typ. Er geht als einziger nicht ganz zu Boden. Nach ein paar Hieben sinkt er lediglich auf die Knie

Mystery-Level 07

Gar nicht einfach, dem Täter diesmal zu folgen, denn nicht nur er hat Fußspuren hinterlassen...

Lauf also den Spuren nach, die nach der Gasse, aus der Du kommst, beginnen. Da der Schurke keine Haken geschlagen hat, solltest Du Dich von den vielen Fußabdrücken auf keinen Fall verwirren lassen.

Folge einfach in einem leichten Bogen den Spuren des Täters, und Du gelangst zum richtigen Soldaten.



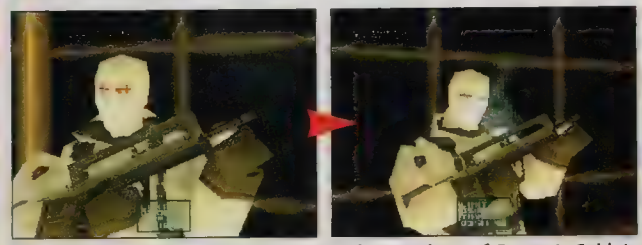
Dem Täter auf der Spur – allerdings hinterlassen auch die anderen Soldaten Fußspuren, was diesen Fall besonders knifflig macht

Mystery-Level 08

So, so, Kriminelle neigen dazu, Nervosität zu zeigen. Da es sich in diesem Fall nicht um Hannibal Lecter handelt, sondern um einen gewöhnlichen Soldaten, könnte diese Theorie hinkommen. Doch leider machen alle drei möglichen Täter erst mal einen überaus entspannten Eindruck.

Erst wenn Du in die Ego-Perspektive wechselst (△-Taste), vernimmst Du bei einem der Soldaten lautes Herzklopfen. Das ist der nötige Hinweis, der den Bösewicht entlarvt.

Bleibt nur die kleine Frage: Warum schlugen in den vorigen Missionen die Herzen der Täter so leise?



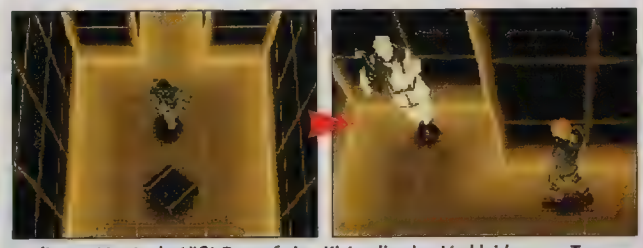
Schalte in die Ego-Perspektive und sperr die Lauscher auf: Der erste Soldat wirkt normal, doch der nächste outet sich durch sein Herzklopfen...

Mystery-Level 09

Und wieder hat ein Soldat mit Sehschwäche die Tat begangen. Doch mit der Taktik aus Mystery-Mission 04 kommst Du hier nicht weiter.

Such stattdessen die Kammer auf, die von der rechten unteren Ecke der Halle aus zu erreichen ist. Dort entdeckst Du eine Kiste, aus der Du eine Verkleidung hervorzaubern kannst. Betritt nun inkognito erneut die Halle und lauf an den Soldaten vorbei.

Deine Tarnung ist zwar plump, doch einer der drei Verdächtigen wird sich beeindruckt zeigen und mit seiner Waffe vor Dir salutieren. Ab mit dem Blindfisch ins Kittchen!



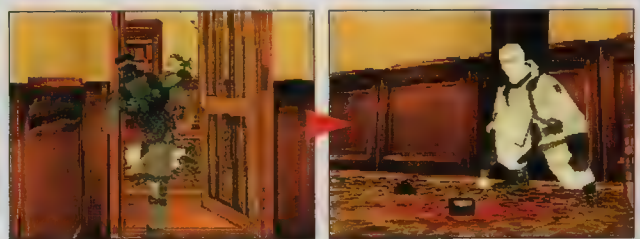
In diesem Versteck stößt Du auf eine Kiste, die eine Verkleidung zu Tage fördert. Geh damit zu den Soldaten und achte darauf, ob jemand salutiert

Mystery-Level 10

Zunächst musst Du mit ein paar beherzten Schlägen und Tritten die Tür zum Tatort aufbrechen. Innen findest Du eine Leiche inmitten einer Blutlache – doch leider keine Spur vom Täter. Also bleibt Dir nur, den Raum genauestens zu erforschen.

Schau Dir alles an und leg Dich schon auch mal auf den Boden, um einige Objekte noch besser betrachten zu können. Ohne Frage wirst Du zahlreiche Anspielungen auf „Metal Gear Solid" und mit etwas Fantasie auch auf andere Videospiele finden, doch leider keinen Täter.

Erst kurz bevor Dein Zeitlimit abgelaufen ist, erhebt sich der „Tote". Er schlief auf einer zerbrochenen Ketchup-Flasche, die um ihn her ausgelaufen ist. Also, Snake, da hättest Du auch drauf kommen können! Schließlich hast Du Dich mit diesem Trick doch schon mal aus einer Gefängniszelle befreit...



Gib der Tür einen Tritt und untersuche den Raum, bis das Zeitlimit nahezu abgelaufen ist. Dann nämlich wirst Du Zeuge einer „Wiederauferstehung"

Text: Michael Martin

Army Men: Air Attack

Um alle Kopiloten freizuschalten, gebt Ihr als Passwort ↑↓↑↓↑↓↑↓ ein.

Passcodes

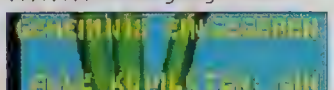
Einspieler-Levels

Level 2: ⊗↓←←□○○→
Level 4: ↓↓□□←→○⊗
Level 5: →→⊗○↓↑↑↑
Level 7: □○⊗□△←↑→
Level 8: →↓←↑△↓↑↓
Level 9: ○○→↑→↑⊗⊗
Level 10: ⊗↓↓↓↓⊗←→
Level 11: △↑○↓□←⊗→
Level 12: ↑↑△△←←○○
Level 15: □→←○○↑↓□
Level 16: ↓↑↑↑△○△○

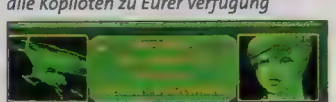
Zweispieler-Levels

Level 2: →↑□⊗↑○↑→
Level 3: ←↓←↓↑↑↑↑
Level 4: □⊗⊗□○△△□
Level 5: ⊗↑○↓△←□→
Level 6: ○○□↓↓□⊗⊗
Level 7: ↑↓↓↓→←←←
Level 8: ←←△→→△↑↑
Level 9: □□□○↓↓←
Level 10: ○↑←□↑←↓↓
Level 11: △○△○↑↑↓↓
Level 12: ↑↓←→○○↑□
Level 13: ⊗←←←□△○⊗
Level 14: ←↓←↓□○□○
Level 15: ↓↓↓↓⊗⊗○○
Level 16: △↓△↓□↑□↑

↑↓↑↓↑↓↑↓: *Der hier gezeigte Cheat...*

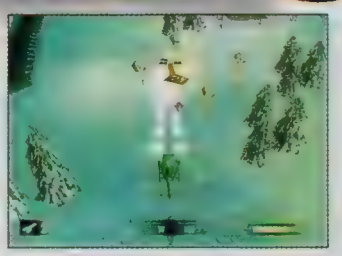


...wird akzeptiert. Ab jetzt stehen also alle Kopiloten zu Eurer Verfügung



△↓△↓□↑□↑: *So könnt Ihr ab jetzt mit Lt. Felicity Wannamaker fliegen...*

Bei „Ruff & Tumble" trefft Ihr auf ein Monster, das an den Slimer im Film „Ghostbusters" erinnert



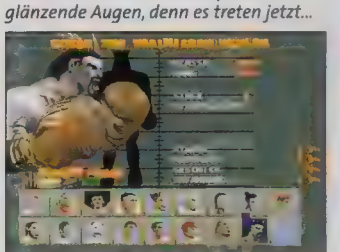
...die hier in der 16. Mission zeigt, warum sie den Spitznamen „Bombshell" trägt

Ready 2 Rumble Boxing

Alle Boxer verfügbar

Startet als Erstes eine neue Meisterschaft und gebt dann als Klubnamen **GOLD** ein, um alle Boxer im Meisterschafts-Modus und alle Standard-Boxer im Arcade-Modus freizuschalten.

***GOLD**: Es ist nicht alles Gold, was glänzt. In diesem Fall bekommen Spieler aber glänzende Augen, denn es treten jetzt...*



...alle Boxer bei der Meisterschaft...

...und alle Standard-Boxer im Arcade-Modus an – hier schlägt gerade Nat Daddy (l.) einen tiefen rechten Haken!

Ruff & Tumble

Pausiert das laufende Spiel am im Kasten angegebenen Ort und gebt bei gedrückter SELECT-Taste die genannten Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Im Haus eingeben

40 Winks:
←↓→→→

Traumschlüssel:
○ L1 L2 L1 L2

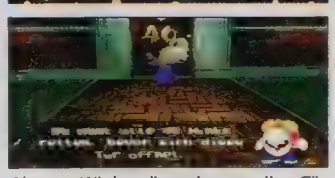
In einem beliebigen Level eingeben

Lebensenergie (Zs) auf 50 erhöhen:
→ L1 ↑ R1 L1

Monde auf 10 erhöhen:
↑ L2 ← R2 ←

Zahnräder auf 40 erhöhen:
↓ R2 L1 ↑ R2

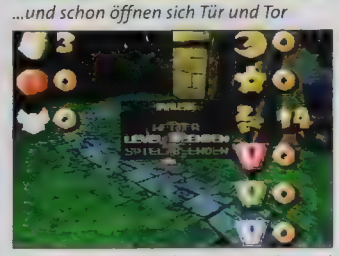
Großer Kopf-Modus:
L1 ↑→ L2 ↑



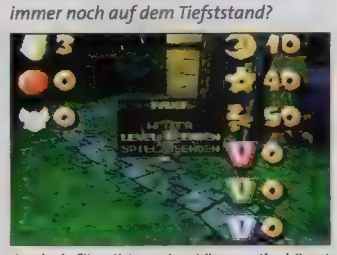
Okay, 40 Winks müssen her, um diese Tür zu öffnen. Aber woher nehmen?

←↓→→→: *Kein Problem! Einfach den Cheat in der Spielpause bei gehaltener SELECT-Taste eingeben...*

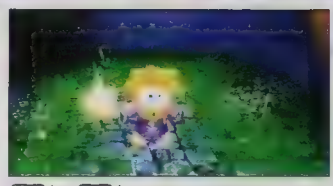
...und schon öffnen sich Tür und Tor



Die Lebensenergie ist knapp geworden und die Anzahl der Zahnräder und Monde ist immer noch auf dem Tiefststand?



Auch dafür gibt es eine Lösung: Ihr könnt die Trix für den Nachschub direkt in einem Level in der Spielpause eingeben

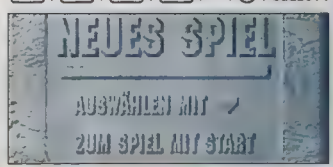


L1 ↑→ L2 ↑: *Auch bei „Ruff & Tumble" gibt es einen Großkopf-Modus – ist ja mittlerweile fast überall eine Tradition*

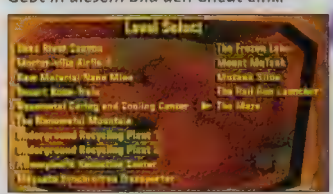
Tiny Tank

Levelauswahl

Drückt im **„Neues Spiel"-Bildschirm**
L1+L2+R1+R2+←+○+SELECT.



Gebt in diesem Bild den Cheat ein...

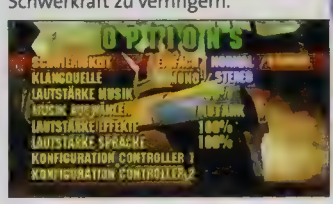


...und wählt einen beliebigen Level...

...wie den Irrgarten „The Maze"

Geringe Schwerkraft

Drückt im **Optionsmenü** die Tasten L1+L2+R1+R2, damit Ihr einen Schummelcode-Eingabebildschirm erhaltet. Gebt dort **FEATHER** ein, um die Schwerkraft zu verringern.

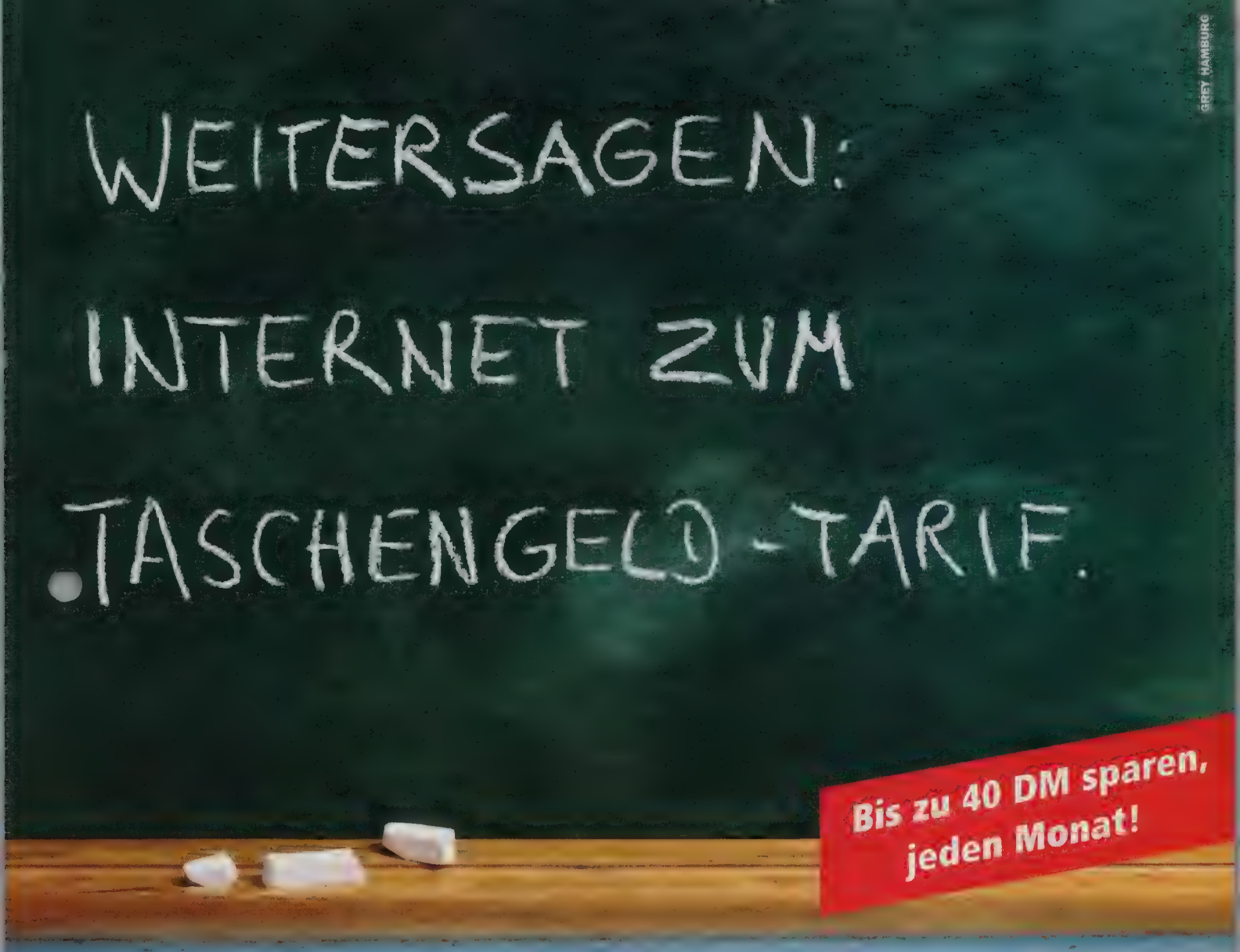


In den Optionen schaltet Ihr zuerst mit L1+L2+R1+R2 das geheime Schummelfenster frei...

***FEATHER**: ...und gebt dann den Code ein*

Ab jetzt spielt Euch die Schwerkraft einen leichtfüßigen Streich!

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf



Jetzt wird Internet für Schüler sensationell günstig. Denn jetzt gibt's den AOL Taschengeld-Tarif. Damit kannst Du jeden Wochentag (Mo.-Fr.) eine volle Stunde (8-18 Uhr) ins Internet. Die Stunde muß von Deinen Eltern für jeden Monat im voraus festgelegt werden. Mit einem AOL Standard-vertrag (supergünstige 3,9 Pf/Min. Telefongebühren und 6 Pf pro Verbindungsaufbau sowie 9,90 DM/Monat Grundgebühr) kostet das Deine Eltern nur 10 DM extra im Monat – und Telefon-gebühren sind auch schon drin. Gratis mit dabei: SMS und eigene eMail Adresse. Klingt gut? Dann musst Du es jetzt nur noch Deinen Eltern erklären ;-)

So bekommen Eltern das **kostenlose Internet-Start-Paket:**
Schreiben an „AOL macht Schule", Postfach 31 01 34,
47254 Duisburg. Klicken auf www.aol.de. Oder anrufen:

✆ 01805-30 10 40 (24 Pf/Min.)

AOL
Willkommen im Internet

Video.spiel japanisch

Dich reizt das Animespiel vom Flohmarkt um die Ecke? Deine Konsole verträgt Importe? Dann wird's Zeit, dass Du die Grundregeln japanischen Spielens kennen lernst.

Sprichst Du Konsolen-Japanisch?

Ein Videospiel mit unverständlichen fernöstlichen Texten hatten wohl schon viele europäische Spieler mal in der Hand, vielleicht auch Du. Die Neugier war geweckt, lediglich die Anleitung und ein paar Menüs im Spiel blieben Dir verschlossen. Oft ist das auch kein Problem: **Bei Renn- und Fightspielen macht die Herkunft aus Japan, USA oder Europa in Bezug auf Sprache und Texte normalerweise keinen Unterschied.**

Schlimmer ist es, wenn Dir ein japanisches Rollen- oder Strategiespiel in die Hände fällt: Wer mit den geheimnisvollen japanischen Menüs noch nie kommt, steigt spätestens beim ersten Dialog der Spielfiguren aus. Gerade solche japanischen Spiele, die selbst dem Hersteller zum Übersetzen zu aufwendig sind, gibt's nur in der Originalsprache – eine Tatsache, mit der sich Spieler aller Welt schwer abfinden.

Auf der anderen Seite hat Dein Kumpel das neue Square-Rollenspiel gestern Abend durchgezockt, einem anderen Freund – durch ausgiebige Anime-Video-Sessions gestählt – bereitet wiederum das „Super Robowars"-Strategiespiel keine Probleme. **Gibt es also doch eine Möglichkeit, fernöstliche Spielehits zu checken? Klar: Lern einfach Konsolen-Japanisch!**

Okay, dieser Rat ist schnell dahingesagt – obwohl einige Spieler durch eifriges Zocken, Anime- und Manga-Studium tatsächlich ein solides Grundwissen des Japanischen erreichten. Den meisten Sega-, Sony- und Nintendo-Fans geht so viel Ehrgeiz allerdings ein gutes Stück zu weit.

Wer weniger Mühe haben will, aber trotzdem ab und an mal ein Spiel aus Fernost einwirft, sollte sich zumindest mit einer der drei japanischen Schriften befassen. Zu schwierig sind die komplexen Kanji-Zeichen. Ihre bis zu 23 ineinander verschachtelten Striche erschließen sich nur Japanologie-Studenten. Um etwas zu verstehen, muss man mindestens 1000 Zeichen kennen.

Relativ einfach zu lesen ist dagegen Kana, ein japanisches Quasi-Alphabet in den zwei Varianten Hiragana und Katakana. Erstere kommt meist nur als Endung von Kanji-Worten vor und kann deshalb zwar leicht entziffert, von Nicht-Japanern aber trotzdem kaum gelesen werden. Bleibt die Katakana-Schreibung, die unter anderem für alle englischen Worte wie zum Beispiel „Start", „Sound" oder „Fireball" benutzt wird.

Katakana ist leicht zu lernen und für das Verständnis von Rollen- und Strategiespiel-Menüs supernützlich. Du brauchst lediglich ein gutes Handbuch mit der entsprechenden Schrifttafel und den wichtigsten Leseregeln: Zum Einstieg dient der Langenscheidt-Klassiker „Handbuch und Lexikon der japanischen Schrift", der Dir auch die 2000 wichtigsten Kanjis erklärt.

Welche japanischen Spiele kannst Du checken?

Beim Spielen komplexer Japan-Titel kommt dem neugierigen Zocker auch japanisches Geschick beim Menü- und Spieldesign entgegen: Wer ein Strategiespiel verstanden hat, kommt auch mit dem nächsten zurecht, denn meist sind Menüs, Befehle und ihre Auswirkungen ähnlich oder gar identisch. Auch bei für Sprachunkundige unübersetzbaren Rollenspielen helfen Übung und Routine weiter – von der Story bekommt man jedoch trotzdem nichts mit.

Die nachfolgende Tabelle zeigt, welche japanischen Spiele in der Regel ohne Kenntnisse der Landessprache verständlich sind und welche viel Geduld, Grips und zusätzlich ein gutes Handbuch erfordern.

3D-Shooter, Fightspiele	Kein Problem: In der Regel kommt dieser Spieletyp komplett ohne japanische Texte aus.
Sportspiele, Rennspiele, Actionspiele, Jump&Runs	Normalerweise im Spiel selbst uneingeschränkt spielbar, allerdings können natürlich in den Menüs und Missionsbeschreibungen ein paar japanische Zeichen vorkommen.
Simulationen	Achtung: Japanisch! – Viele Menüs lassen sich aber mit Kana-Kenntnis entschlüsseln.
Rollenspiele, Strategiespiele	Ermessenssache: Mit viel Geduld und Erfahrung noch spielbar (Was ist mein Auftrag...?).
Adventures	Meistens kein verständlicher Text weit und breit: Nur Japanologen haben (Spiel-)Spaß.

Bei „Ridge Racer Type 4" für die Playstation liegen die Unterschiede nicht nur in der Sprache: Die japanische Version unterstützt zum Beispiel auch kein Dual-Shock-Pad

INFO

PS2 – jetzt importieren?

Zugegeben, „Ridge Racer 5" ist ein ziemlich guter Grund dafür, sich den Playstation-Nachfolger zu kaufen. Die meisten anderen Spiele sind dagegen eher auf den fernöstlichen Geschmack abgestimmt oder wegen fehlender Japanisch-Kenntnisse kaum zu spielen – wartet also lieber auf den offiziellen Deutschland-Start.

„Ridge Racer 5": Auch ohne Verständnis japanischer Zeichenfolgen spielbar

„Eternal Ring": Die Menüs sind mit etwas Vorwissen noch zu entziffern...

...die Texte im Spiel dagegen stellen Zocker meistens vor ein Rätsel (selbst wenn sie erkennen sollten, dass das gezeigte Wort mit „Level..." beginnt)

Krieg der Knöpfe

Die Sache mit dem ⊗ (oder ◎?)
Für die Playstation trifft eine Grundregel auf alle Spiele zu: Während auf europäischen Pads normalerweise die ⊗-Taste zur Bestätigung führt und die ◎-Taste zum Abbruch, funktioniert die Belegung in japanischen Spielen genau umgekehrt: Mit ◎ wird bestätigt, und mit ⊗ kommt man zur vorherigen Option zurück.

Text: Winnie Forster, Andreas von Lepel

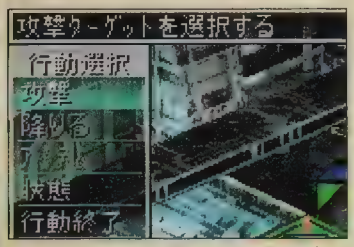
Die Katakana-Zeichen

Lies die einzelnen Kanas wie eine Lautschrift. Der ursprüngliche Laut ist schwarz dargestellt. ハ sprichst Du „HA“. Mit zwei Strichen バ wird der Laut zu „BA“, mit Kreis パ zu „PA“ abgeschwächt. Das „L“ wird durch ein „R“ dargestellt. („Replay“ also „RI-PU-RE-I“, wie Du weiter unten sehen kannst).

ア A	イ I	ウ U	エ E	オ O
ガ KA GA	ギ KI GI	グ KU GU	ゲ KE GE	ゴ KO GO
ザ SA ZA	ジ SHI JI	ズ SU ZU	ゼ SE ZE	ゾ SO ZO
ダ TA DA	ヂ CHI JI	ヅ TSU ZU	デ TE DE	ド TO DO
ナ NA	ニ NI	ヌ NU	ネ NE	ノ NO
バ HA BA PA	ビ HI BI PI	ブ FU BU PU	ベ HE BE PE	ボ HO BO PO
マ MA	ミ MI	ム MU	メ ME	モ MO
ヤ YA		ユ YU		ヨ YO
ラ RA	リ RI	ル RU	レ RE	ロ RO
ワ WA		ン N	ー Vokaldehnung	ヲ (W)O

Standardsituationen

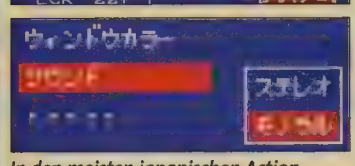
Eine Standardsituation in japanischen Spielen: Der Spieler muss sich zwischen zwei Optionen entscheiden und drückt entweder „Ja“ (oben) oder „Nein“ (unten)



Die Menüs japanischer Strategiespiele sind meist in Japanisch, sie folgen aber immer dem gleichen Schema:

Mit dem obersten Punkt bewegst Du eine Figur, mit dem zweiten wird angegriffen oder gefeuert. Je tiefer der Menüpunkt steht, desto seltener wird er im Spiel gebraucht. Ganz unten steht meist der Begriff für „Abbruch“ oder „Überspringen“

Ein typisch japanischer Save-Bildschirm: Du wählst zwischen einer Memory Card in Slot 1 oder Slot 2 (oben steht „Save“)



In den meisten japanischen Action-Adventures sind die wichtigsten Statusangaben auf Englisch, das Menü selbst jedoch in Kanji und Kana geschrieben.

Lediglich das Wort „System“ lässt sich mit einer Kana-Tafel leicht entziffern. Es führt auf den Option-Bildschirm, in dem auch die Worte „Window-Color“, „Sound“, „Stereo“ und „Mono“ in einfachen Kanas geschrieben sind – Glück gehabt!

Die häufigsten japanischen Videospiel-Begriffe

スタート
Start Steht fast immer an der ersten Stelle des Hauptmenüs

スロット 1
Slot Taucht (gefolgt von 1 oder 2) bei der Frage nach „Memory Card“ auf

オプション
Option Führt zu Spiel-, Save-, Sound- und Controller-Einstellungen

リプレイ
Replay Die Wiederholung – schau Dir Sieg oder Niederlage noch einmal an

ボタン
Button Fordert Dich meistens zur Bestätigung durch Knopfdruck auf

サウンド
Sound Hier findest Du die Audio-Einstellungen eines Spiels

リセット
Reset Schneller Neustart, musst Du normalerweise mit **Hai** bestätigen

キャンセル
Cancel Benützt Du, um einen ungewollten Vorgang abzubrechen

リトライ
Retry Nochmal versuchen?

コントロール
Controller Bei der Wahl des Pads gebräuchlich, dann im Zusammenhang mit der Ziffer 1 oder 2

ロード
Load Einen Spielstand laden. Ist meist mit **Hai** zu bestätigen

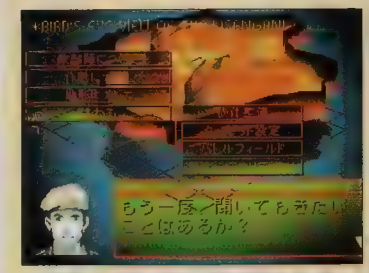
はい
Hai Das japanische Wort für „Ja“ zur Bestätigung einer Aktion besteht nicht aus Katakana-, sondern aus den komplexen Hiragana-Symbolen

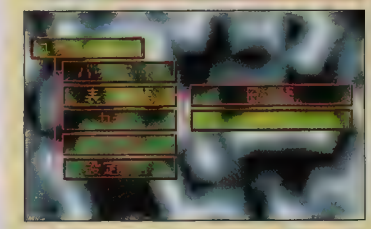
セーブ
Save Aktuellen Spielstand speichern. Ist ebenfalls zu bestätigen

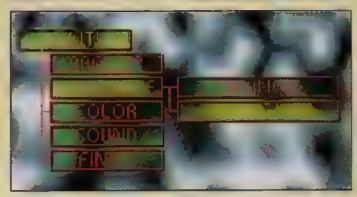
いいえ
Iie Möchtest Du eine Aktion doch nicht ausführen, drückst Du auf „Nein!“ (ebenfalls Hiragana)

メモリカード
Memory Card Auf diese Karte wird gespeichert oder von ihr geladen

Extremsituationen







Gefunden! Im Utility- beziehungsweise Optionsmenü des Echtzeit-Strategiespiels „Front Mission Alternative“ gibt's praktischerweise eine Spracheinstellung. Wer den unteren Punkt anwählt, erhält Menüs in glasklarem Englisch

Die Zauberspruch- und Manöverlisten zahlreicher Japano-Spiele (hier „Secret of Mana 2“) sind in einfachen Kana-Zeichen geschrieben. Mit einer Katakana-Tafel übersetzt Du Begriffe wie Jump, Fireball, Guard, Dash, Backdash usw.

Schwieriger wird's, wenn sich Kana und Kanji-Zeichen vermischen (hier in „Resident Evil: Code Veronica“): Das erste Wort lässt sich leicht als „Item“ entziffern, für die darauf folgenden Kanji brauchst Du hingegen ein Handbuch und viel Zeit

スクリーンファンスクリーンファンスクリーンファンス

DRAGON QUEST MONSTERS

Nach „Pokémon“ ins nächste Monster-Abenteuer: Deine Schwester wurde entführt, Dich selbst hat’s vom Bett ins Baumkönigreich verschlagen. Mit TRIX überlebst Du die Turniere und Labyrinthe von „Dragon Quest Monsters“ und findest zurück ins Schlafzimmer.

Der Buntvogel ist ein geschwindigkeitsmäßiger Überflieger

Das Königreich des großen Baumes

Selbst Pflanzen wirken mehr als aggressiv...

Dein Abenteuer beginnt im Schlafzimmer des Elternhauses: Ein seltsames Wesen entführt Deine Schwester via Teleporter in eine märchenhafte Parallelwelt. Folgst Du ihr durch den Teleporter, landest Du im Königreich des großen Baumes: Nur, hier ist Deine Schwester leider nicht.

Dafür verspricht Dir der Baumkönig zu helfen, wenn Du das Kampfturnier am Sternentag gewinnst. Dort keilen sich die Vertreter aller Königreiche um den Titel des besten Monstermeisters. Damit Du fleißig üben kannst, schenkt Dir der König ein allererstes Monster: Hole es jetzt auf dem Monsterhof bei 1 ab.

Zu Spielbeginn ist das Königreich des großen Baumes noch nicht ganz so groß wie auf unserer Karte: Immer wenn Du eines der drei großen Tore zur mystischen Welt 2 gemeistert hast, wächst ein neues Stück zu diesem Reich dazu.

Die wichtigste Neuerung eines derartigen Wachstumsschubs ist jeweils ein weiterer Einkaufsladen 7-9, in dem Du Heil- und Angriffsgegenstände für den Kampf erwirbst. Daneben entstehen neue Räume am Fuße des Baums.

Sprich nach jeder Mission mit allen Passanten: Sie geben Dir Tipps und öffnen – im Tausch gegen Monster mit besonderen Eigenschaften – Teleporter zu Bonuslabyrinthen. In diese Irrgärten wagen sich nur erfahrene Monstermeister. Den Titel holst Du Dir in der Arena: Um die sieben Klassen im Kolosseum 3 zu bezwingen, musst Du die mystische Welt 2 besuchen, Monster fangen und sie im Kampf trainieren.

Die Monsterpaarung im Schrein der Sterne 11 wird für Dich erst interessant, wenn Du die herkömmlichen Monster „ausgereizt“ hast: Jedes Monster besitzt einen maximalen Erfahrungslevel, ab dem es sich nicht mehr weiter entwickelt. **Wenn Du allerdings zwei Monster mit hohen Erfahrungslevels paarst, kann deren Sprössling einen noch höheren Level erreichen.**

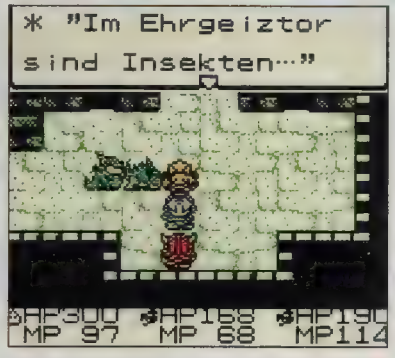
Die damit erreichte Evolution benötigst Du frühestens beim letzten Besuch in der mystischen Welt, kurz vor dem Turnier am Sternentag.

Hast Du am Sternentag alle Vertreter der konkurrierenden Königreiche besiegt und Deine Schwester wieder gefunden, folgt der Abspann mit einem witzigen Aha-Erlebnis.

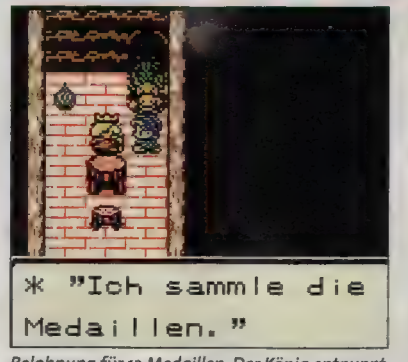
Nach den Credits speicherst Du den Spielstand, schaltest den Game Boy aus und anschließend wieder an. Wähl Deinen Spielstand und Du findest Dich erneut im Schlafzimmer wieder:

Untersuch die Teleporter-Schublade und sprich danach mit Deiner Schwester. Ein Wesen aus dem Königreich des Baumes erscheint und führt Dich direkt zum König: Dieser öffnet die letzte Torhalle zur mystischen Welt (2, zweites Stockwerk rechts), wo die gefährlichsten Monster warten.

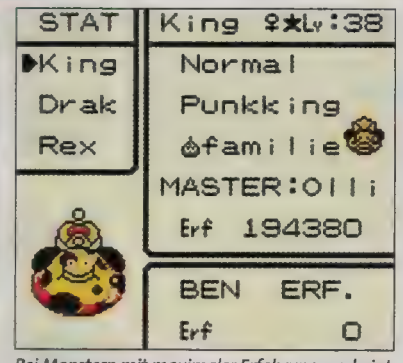
Von nun an spielst Du als Monstermeister: Nimm Herausforderungen im Kolosseum an, finde die geheimen Teleporter, züchte neue Monsterarten und erforsche jeden noch so kleinen Winkel der letzten magischen Welten.



Die Wachen bei den Toren zur mystischen Welt 2 setzen Dich über alle Details in Kenntnis



Belohnung für 13 Medaillen: Der König entpuppt sich als heißblütiger Münzensammler



Bei Monstern mit maximaler Erfahrung erscheint im Statusmenü neben Lv (dem Level) ein Stern

1 Besuch auf dem Monsterhof

Gleich nach Deiner Ankunft schickt Dich der König zum Monsterhof. Leider sind dem Stalljungen Prio fast alle Monster entlaufen – nur ein kleines Slime kann Dich auf Deiner ersten Expedition begleiten.

Der König schickt Dich anschließend auf die Suche nach seinem Lieblingsmonster Hoim in die mystische Welt. **Weitere Kampfkumpane lockst Du mit Futter im Duell auf Deine Seite:** Da Du nur drei Monster gleichzeitig mit Dir führst, lieferst Du weitere Monster auf dem Hof ab, wo sie von Prio trainiert werden.

Ab 20 Monstern ist der Hof überfüllt, und Du musst entweder alte Kampfkumpane in die Freiheit entlassen oder sie in den Schlaf schicken. Dann bleiben sie Dir erhalten, trainieren aber nicht.

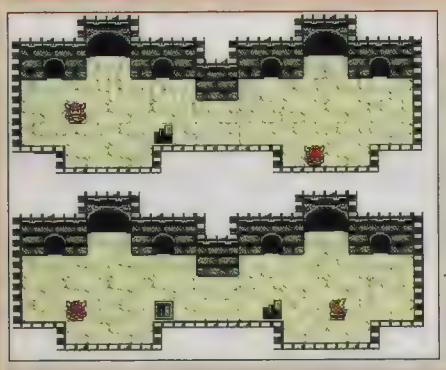
Wenn Du die mystische Welt mehrmals besucht und schon Monster gefangen hast, findest Du in der Luke links im Monsterhof einen Zoo, in dem Dir ehemalige Widersacher wichtige Infos geben.

Deine Schützlinge gibst Du auf dem Monsterhof in Pflege. Nach dem Abspann entdeckst Du hier außerdem einen geheimen Teleporter

Im Monsterzoo verraten Dir besiegte Monster Eigenarten ihrer Kollegen sowie Marschrouten

Stalljunge Prio kümmert sich um Deine Monster: Du findest ihn direkt neben der Treppe zum Thronsaal

2 Streifzug durch die mystische Welt



Auf zwei Etagen führen Dich Tore zu Teleportern in die mystische Welt

Die 16 Tore zum Sternentag

Tor	Endgegner	HP	MP	Seitenwechsel
Start-Tor	Heilslime	40	20	Ja
Ziviltor	Drache	90	60	Ja
Wachtor	Golem	100	20	Ja
Memo-Tor	Panther	200	30	Ja
Zweifeltor	Augenbaum	400	10	Ja
Ruhetor	Fangslime	400	40	Ja
Mut-Tor	Big Eye	500	40	Nein
Powertor	Statue	800	36	Nein
Wut-Tor	Kampfrex	1000	50	Ja
Freudentor	Tanzvogel	1200	160	Ja
Geist-Tor	Skydrak	1200	150	Nein
Glückstor	Jamirus	1600	175	Nein
Sucht-Tor	Dämon	1000	250	Nein
Irrtor	Taurus	2000	130	Nein
Urteilstor	Acuba	2000	400	Nein
Spiegeltor	Duran	3000	330	Nein

Um in die mystische Welt zu gelangen, steigst Du ins schaurige Teleporter-Gewölbe: Die Tore öffnet der König, wenn ein neuer Auftrag ansteht oder Du im Kolosseum einen neuen Rang erkämpfen konntest.

Weil die Hallen nicht ausgeschildert sind, verraten Dir die umstehenden Wachen alle wichtigen Informationen zu den Teleportern. Bevor Du in einen der Strudel hüpfst, solltest Du allerdings Deine Hosentaschen überprüfen: Nur mit einem Teleport-Item kommst Du jederzeit ins Königreich zurück!

Betrittst Du eine Welt, findest Du Dich in einem Labyrinth mit mehreren Ebenen wieder, die bei jedem Besuch zufällig zusammengebastelt werden. Der Übersichtskarte („Field") entnimmst Du, über wie viele Etagen Du bis zum Endgegner vordringen musst. In jedem Labyrinth befindet sich ein Loch, das auf die nächste Ebene führt. Unterwegs entdeckst Du massig Kräuter und Schätze, die Du nicht nur selbst nutzt, sondern auch im Königreich verkaufst: Deine einzige Einnahmequelle.

Alle paar Meter prügeln sich Deine Schützlinge mit wüsten Monstern. Du kannst ihnen lediglich aktive und passive Verhaltensweisen vorgeben. Dies geschieht mit dem Menüpunkt „Plan", den Du auch im Status-Menü findest. Eine starke Truppe besteht aus zwei Angreifern und einem Heilmonster.

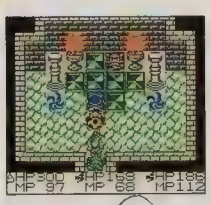
Für die beiden Angreifer wählst Du jeweils die stärksten Monster, die Du im Spiel gefangen hast. Probiere im Kampf aus, ob die Monster mit Magie oder Hieben dem Feind mehr Schaden machen. Anschließend entscheidest Du zwischen den grundlegenden Verhaltensweisen **Los!** (Hiebe-lastiger Kampfstil) und **Versuch** (Magie-lastiger Kampfstil). Von Vorteil sind auf jeden Fall zwei Monster unterschiedlicher Klassen, **denn jede Monsterfamilie ist gegen bestimmte Elemente (Feuer, Blitz, Gift und so weiter) unempfindlich.**

Das erste Monster mit heilenden Fähigkeiten ist Heilslime, der Endgegner des Start-Tors. Hast Du ihn besiegt, schließt er sich Deiner Truppe an. Damit er beständig heilt und nur in Ausnahmefällen zuschlägt, wählst Du für ihn die Verhaltensweise „Passiv". Im späteren Spielverlauf ersetzt Du Heilslime dann durch einen Tanzvogel oder die Chimära.

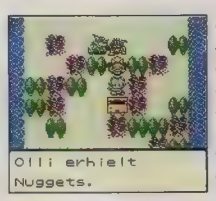
Im Labyrinth begegnen Dir nicht nur zufällige Monster, sondern an aufgesuchter Stelle auch Priester, Krieger, Ritter und Zauberer: Sie führen besonders mächtige Monster in den Kampf, heilen nach dem Duell Deine Wunden und Krankheiten oder schenken Dir netterweise Gold und andere Gegenstände.

Mit etwas Glück purzelst Du auch in einen von vier verschiedenen Bonusräumen: **Im Laden verkaufst Du Deine 20 Gegenstände und schaffst Platz für neue Schätze, in der Kirche werden verstorbene Monster wieder belebt.** Die Schatzkammer ist für arme Abenteurer ein wahrer Segen, und in der seltenen Arena kämpfst Du um Sachprämien.

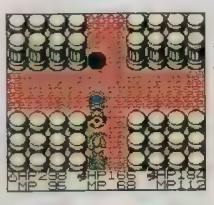
Um eine Welt durchzuspielen und den Endgegner zu besiegen, brauchst Du Training: Sind Deine Monster erschöpft, kehrst Du per Teleport ins Königreich zurück und beginnst gestärkt von Neuem – im zweiten Anlauf klappt's bestimmt. **Die Tabelle links nennt Dir die Endgegner der 16 Tore und verrät, ob sie Deiner Truppe folgen.** Wenn Du jeweils alle freigeschalteten Tore durchgespielt hast, stellst Du Dich dem nächsten Klassenmeister im Kolosseum 3 und öffnest so weitere Tore.



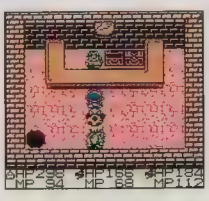
Rechts oder links? Die Torwächter weisen Dir gerne den Weg



In Kisten schlummern nicht nur Schätze, sondern manchmal auch fiese Monster!

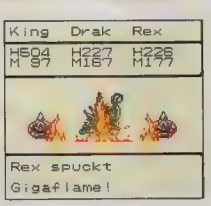


Wohin nun? Das Loch im Boden befördert Dich auf die nächste Ebene

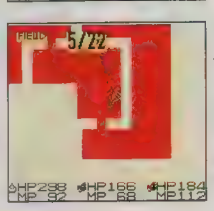


Echt Glück gehabt: Gelegentlich purzelst Du durch ein Loch in einen Bonusraum

Die Feeratte fliegt mithilfe ihrer großen Doppelohren



Rex heizt ein: Zaubersprüche wie etwa die Gigaflame brutzeln alle drei Gegner gleichzeitig



Die Anzeige „Field" auf der Übersichtskarte informiert Dich über die Zahl der Stockwerke

Eine starke Truppe: Heilslime Hoim folgt Dir nach dem Duell im ersten Labyrinth

Text: Oliver Ehrle

3 Kampf im Kolosseum

Gleich am Eingang findest Du die Theke für die Anmeldung zum Kampf. Im hinteren Teil liegen Schule und Kneipe nebeneinander

Dort im Kolosseum erwarten Dich Gesprächspartner mit wichtigen Tipps und die Arena: Gegen Startgeld stellst Du Dich jeweils zwei Herausforderern und dem Rangmeister.

Dabei kommt es nur auf das Können Deiner Monster an, denn Gegenstände wie Antidote darfst Du in der Arena nicht benutzen.

Jeder der sieben Ränge öffnet Dir neue Tore zur Schattenwelt. Am besten speicherst Du nach jedem Besuch in der mystischen Welt Deinen Spielstand und probierst Dein Glück im Kolosseum. Verlierst Du, lädst Du den alten Spielstand und erforschst das nächste Tor oder trainierst Deine Monster in einem bereits durchgespielten Tor.

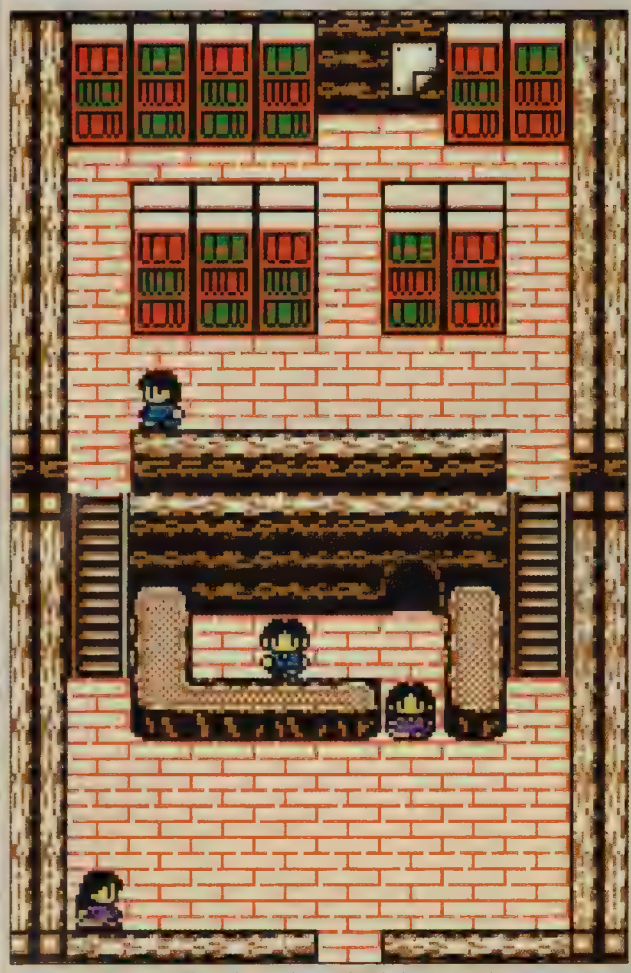
Per Link gegen einen Kumpel kannst Du hier nicht antreten: Wähl dazu den Link-Modus im Hauptmenü.

Um einen höheren Rang zu erreichen, besiegst Du im Kolosseum zwei Herausforderer und einen Meister

4 Studium in der Bücherei

Zu Spielbeginn bietet die Bibliothek kaum Informationen. Für fortgeschrittene Monsterzüchter ist sie aber eine Fundgrube: Die freundliche Dame an der Theke zeigt praktische Statistiken zu allen Monstern, die Du bereits gefangen hast. **Neben Eigenschaften und Fähigkeiten nennt sie auch die Abstammung, die Vater sowie Mutter zeigt und Dir bei der Reproduktion hilft.**

Den geheimen Raum hinter der Theke mit zusätzlichen Tipps darfst Du nur besichtigen, wenn Du über 100 verschiedene Monster gefangen hast.

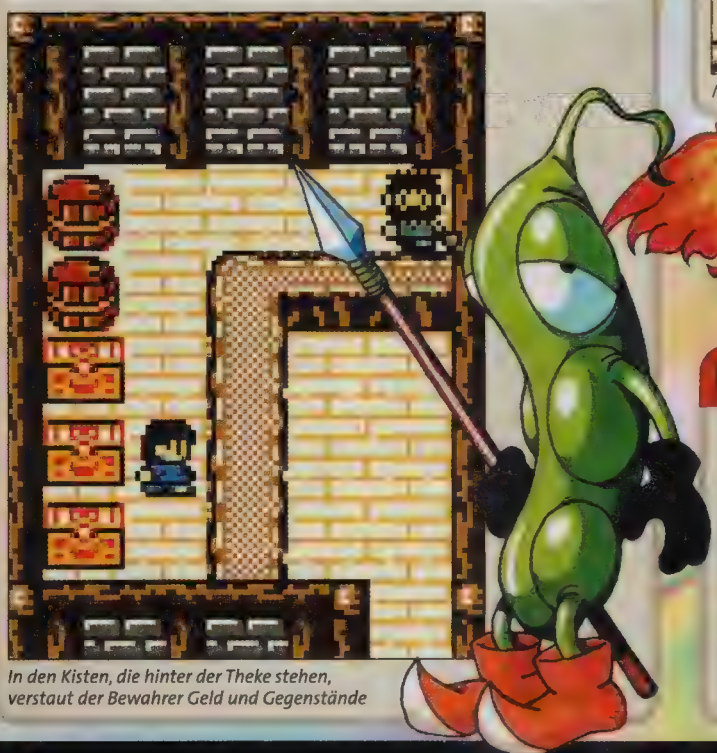


Members only: Die Bücherei besitzt hinter der Theke einen geheimen Raum

5 Der Bewahrer

Der Bewahrer verstaut die Gegenstände aus Deinen Hosentaschen und Dein Gold in seinen Kisten. Dort bewahrt er sie bis zum nächsten Besuch auf. Nach einer Niederlage klaut Dir der Gegner Gold: Nimm also nur die Portokasse mit in die mystische Welt und zum Kolosseum.

Wertvolle Artefakte wie das Lebblatt für verstorbene Monster oder die bildenden Bücher solltest Du nicht verkaufen, sondern lieber dem Bewahrer geben – zumindest so lange, bis sie auch auf dem freien Markt erhältlich sind.



In den Kisten, die hinter der Theke stehen, verstaut der Bewahrer Geld und Gegenstände

Bohni (l.) sucht einen Platz zum Säen seiner Samen. Der Firebird erleuchtet ihm im Dunkeln den Weg

6 Kräuter und Futter

Futter	20G
Schinken	80G
Teleport	100G
Feder	400G
Kraut	8G
Heiltrank	80G
Antidote	10G
Antimonst	200G

Anfangs ist das Angebot des Händlers für Dich unbezahlbar

Beim Spielbeginn dient Dir der Gemischtwarenhändler nur zum Verkauf Deiner Schätze, denn Gold hast Du nicht. **Erst nach einigen Expeditionen kannst Du es Dir leisten, bei ihm Teleporter und Federn zu erwerben.**

Wenn Du unterwegs Bestechungsfutter für den Monsterfang entdeckst, solltest Du hier im Laden auf jeden Fall den Preis kontrollieren: Je teurer das Futter über die Theke wandern würde, desto höher ist die Erfolgschance bei einer versuchten Bestechung.

7 Die hohe Medizin

MP-Kraut	200G
Heiltropf	500G
HP-Stein	1000G
Lebblatt	1000G
Sehkraut	70G
Tagebuch	100G
Nuggets	300G
Ruhestab	700G

Die Apotheke erscheint nach der ersten Mission des Königs

Das kostbare Lebblatt zur Wiederbelebung toter Monster und das MP-Kraut sind vor Kräfte zehrenden Obermotz-Duellen die Verkaufsschlager der Apotheke. **Behalte also immer einen Vorrat beim Bewahrer!**

Wenn Du nicht weißt, ob Du für ein ganzes Labyrinth Zeit hast, besorgst Du Dir ein Tagebuch und speicherst den Spielstand unterwegs.

8 Magische Hilfsmittel

Blitzstab	3000G
Eisstab	4000G
Feuerstab	5000G
Filet	1000G
Harfe	3000G
Strafstab	1500G
Lavastab	2000G

Nach der zweiten Mission des Königs entdeckst Du den Zauberladen

Die mächtigen Zaubersprüche benötigst Du nur bei überlegenen Endgegnern, denn die Preise für Magie wie Flammenmeer und Eisregen sind zu teuer: **20 MP-Kräuter nützen Dir für den gleichen Preis wesentlich mehr als ein Lavastab.** Außerdem findest Du die Stäbe oft in der mystischen Welt: Im Laden verhökert, bescheren sie Dir ein gutes Einkommen.

9 Bücher und Zeitung

Zeitung	5000G
Witzbuch	5000G
Roman	5000G
Geistbuch	5000G
Märchen	5000G
Trickbuch	5000G

Mächtige Schriften: Den Buchladen findest Du erst nach dem Abspann

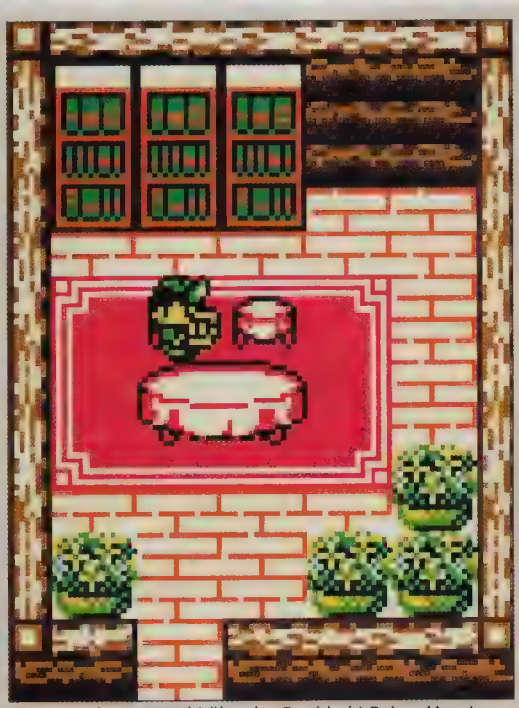
Der Buchladen ist Meistern vorbehalten: **Wenn Du die Bücher Deinen Monstern vorliest, beeinflusst Du ihre Entwicklung.** Ein Roman macht ein Monster mutig, ein Märchen friedlich.

Mit einem Trickbuch kannst Du Deine Schützlinge hinterhältige Verhaltensweisen lehren. Der nahe stehende Krieger erklärt Dir alle Bücher.

10 Segne Deine Eier

Um zwei Monster erfolgreich zu paaren, musst Du logischerweise ein Männchen und ein Weibchen auswählen. Heraus kommt anschließend ein Ei, das Du ausbrütest.

Damit das Verhältnis von Weibchen und Männchen in Deinem Stall ausgeglichen ist, **segnest Du das Ei bei der Hebamme und bestimmst damit das Geschlecht.**



Die Amme besitzt Macht über das Geschlecht Deiner Monster

11 Der Schrein der Sterne

Um neue Monster zu züchten, eilst Du zum Schrein der Sterne: Der Hüter des Schreins paart Deine Schützlinge auf dem Altar und brütet auf Wunsch die Eier aus.

Jedes Monster ist erst ab einem bestimmten Erfahrungslevel bereit zur Paarung: **Nimm regelmäßig unerfahrene Monster mit in die mystische Welt, um sie zu trainieren.** Der Hüter zeigt Dir alle reifen Schützlinge.

Vereinigung und Geburt Deiner Monster finden auf dem Altar statt

Der Moderrabe ist schon halb verwest – und ist daher ziemlich doof...

Drachen greifen nicht nur mit Zähnen und Krallen an, sondern zum Beispiel auch mit Dornen

Pokémon™*

SAMMELKARTENSPIEL

Die Pokémon kommen

7. & 8. APRIL · ESSEN
KARSTADT

14. & 15. APRIL · OBERHAUSEN
CENTRO

5. & 6. MAI · CHEMNITZ
SACHSEN-ALLEE

12. & 13. MAI · MÜNCHEN
OLYMPIA EINKAUFSZENTRUM

19. & 20. MAI · BERLIN
SCHÖNHAUSER ALLEE ARKADEN

2. & 3. JUNI · LUDWIGSBURG
BREUNINGERLAND

9. & 10. JUNI · HAMBURG
WANDSBEK QUARRE

23. & 24. JUNI · KÖLN
PASSAGE BREITE STRASSE

LERNE DAS POKÉMON SAMMEL-KARTENSPIEL

GROSSE TAUSCHZONE

TOLLES GEWINNSPIEL

TRIFF PIKACHU, GLUMANDA UND GENGAR

AMIGO

* ©1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon and the official Nintendo seal are trademarks of Nintendo. WIZARDS OF THE COAST is a registered trademark of Wizards of the Coast Inc. ©2000 Wizards of the Coast, Inc.

Die Schlacht der Champions

Damit Du Champion aller Monstermeister wirst und Deine entführte Schwester findest, musst Du Dich hinter dem Spiegeltor dem mächtigen Duran und seiner Vorhut stellen. Anschließend schlägst Du die Konkurrenten der anderen Königreiche im Turnier am Sternentag. Auf diese Missionen solltest Du Dich besonders gut vorbereiten, denn hier erwarten Dich die mächtigsten Kämpfer der Fantasywelt.

Stell eine ausgeglichene Monstertruppe zusammen: Entweder nimmst Du drei ausgewachsene Monster, besser – aber auch zeitaufwendiger – sind Schützlinge zweiter Generation. **Praktisch ist auf jeden Fall ein Monster wie Punkking, das Feinde einschläfert. Selbst Duran legt sich für zwei Kampfrunden aufs Ohr!**

Duran schickt zuerst seine beiden Dämonen in den Kampf, um Deine Stärke zu prüfen: Ihren Gigaeis-Zaubersprüchen begegnest Du mit einem Flammenmeer.

Wesentlich kräftiger ist Durans Leibwache Terry, der mit der B-Schwert-Attacke (bis zu 180 HP) ein Monster und mit dem Dreifachhieb alle drei Schützlinge angreift.

Duran konzentriert seine Hiebe immer auf ein Monster und ist deshalb wesentlich berechenbarer. **Nach einer Weile vermöbelt er mit einer Vakuumwelle alle drei Monster gleichzeitig und setzt zu den Todesschlägen Draktöter und Vogelkill an.** Drachen- und Vogelmonster musst Du anschließend wieder beleben. Nach dem Sieg beginnt der Sternentag.

Im Turnier am Sternentag stellen sich Dir die Meister der Baum-, Welk- und Maltawelt entgegen – die kleine untere Tabelle zeigt ihre Monster. Während der Vertreter der Baumwelt schnell nachgibt, beeindrucken die Welkmonster mit mächtigen Giftattacken.

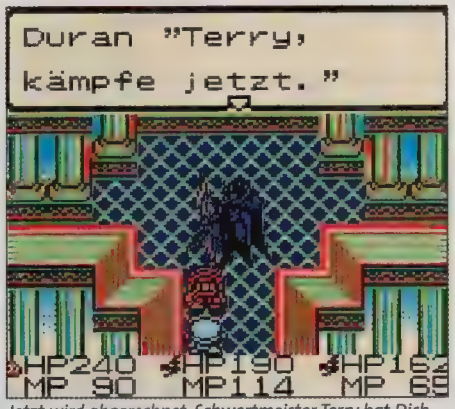
Der Vertreter von Malta ist Deine Schwester mit harten Monstern: Nur ihr Buntvogel fürchtet sich vor Feuer!

Das Turnier am Sternentag

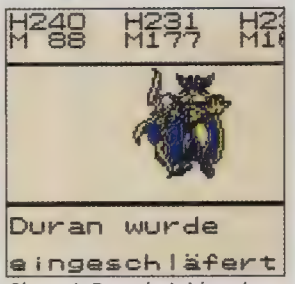
Runde	Vertreter	Monster
1	Baum	Mandevil, Yamata, Dorndrak
2	Welk	Undoreals, Unihorn, Maddrak
3	Malta	Erzking, Würger, Buntvogel

Der Donnerer erzeugt seine Donnerlaute durch die Wolken an seinem Körper

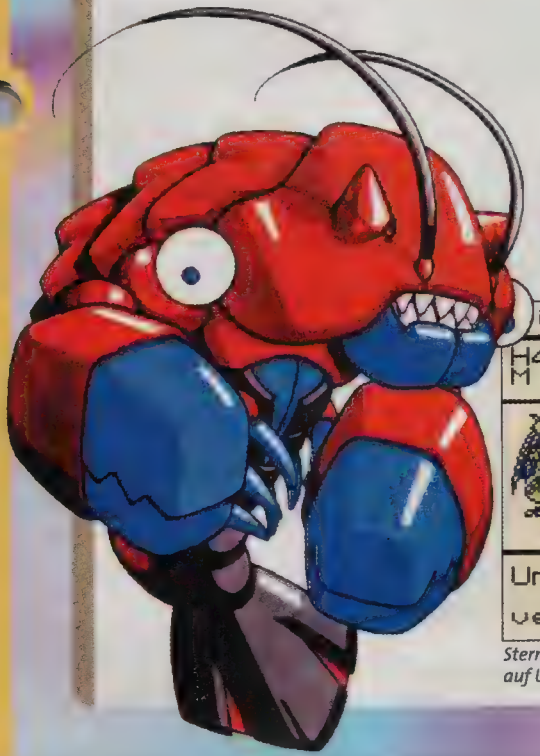
Deine trainierten Monster werden mit den beiden Dämonen von Duran locker fertig



Jetzt wird abgerechnet: Schwertmeister Terry hat Dich bei einer früheren Begegnung einen Feigling genannt



Obermotz Duran legt sich nach einem Hieb von Punkking aufs Ohr



Der unter der Erde lebende Gräber ist sehr lichtempfindlich

Sternenturnier, Runde eins: Yamata (M.) ist gegen Feuer immun, und seine Kollegen sind schwache Monster

Sternenturnier, Runde zwei: Konzentriere Dich auf Unihorn (M.), denn es heilt seine Kollegen

Sternenturnier, Runde drei: Alle drei Monster greifen mit flächendeckenden Zaubersprüchen an

NINTENDO 64

Vigilante 8: Die 2. Herausforderung

Unter „Game Status" im **Options-Menü** wählt Ihr einen Spieler und drückt gleichzeitig L+R, um eine Passwort-Eingabe zu erhalten. Gebt dort einen der Codes ein, um die entsprechende Funktion freizuschalten. Eine Stimme bestätigt Euch die Eingabe.

Diese glanzvolle Dame sieht in der Tat wie eine waschechte Herausforderung aus...

Cheats

Schneller feuern:
RAPID_FIRE

Geringe Schwerkraft:
NO_GRAVITY

Alle Endsequenzen anzeigen:
LONG_MOVIE

Gleiche Autos bei Mehrspieler-Modus:
MIXED_CARS

Super-Raketen:
BLAST_FIRE

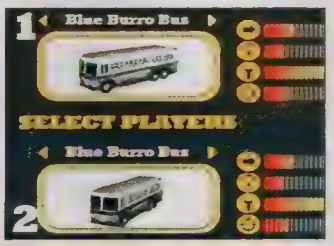
Zeitlupen-Modus:
GO_SLOW_MO

Schwere Autos:
GO_RAMMING

Leichte Autos:
HI_CEILING

Schnellere Autos:
MORE_SPEED

***MIXED_CARS**: Drückt hier zuerst die Tasten L+R für die Passwort-Eingabe und gebt dann den Cheat ein...*



...und ab jetzt können sich beide Spieler das gleiche Fahrzeug aussuchen

***NO_GRAVITY**:Mit Euren Riesensprüngen verwirrt Ihr die Gegner – und eventuell auch noch Euch selbst!*

***LONG_MOVIE**: Ihr wollt Filme sehen und dafür nicht so viel spielen müssen? Ok, kein Problem, bitte zurücklehnen!*

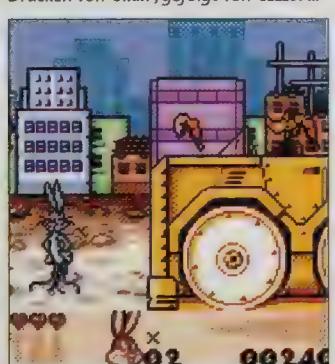
Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

GAME BOY

Bugs Bunny & Lola Bunny

Gebt zuerst den hier gezeigten Code ein

Ab jetzt könnt Ihr mitten im Spiel durch Drücken von START, gefolgt von SELECT ...

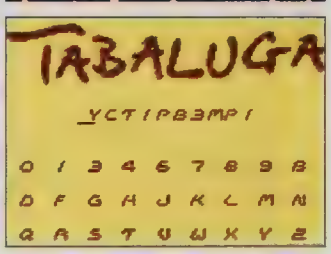


...die aktuelle Szene beenden und Euch somit in die höheren Levels schmuggeln!

Tabaluga

Passcodes

Level 2: 9XB00 X8HQ0	Level 8: Q1S3J 6KXD3
Level 3: MQCKL PYFTK	Level 9: 4V07Y XC8R7
Level 4: 0Z3LM JPVWL	Level 10: ZY8Q4 36JGQ
Level 6: 6Y8QX NZJGQ	Level 11: ZY8QD 30JGQ
Level 7: S9F41 ZH1M4	Level 12: YCT1P B3MP1



***YCT1P B3MP1**: Mit diesem Code...*

...gelangt der kleine grüne Drache zu Arktos, der ihn zum Kampf auffordert. Heizt ihm mit Eurem Feueratem ein!

Worms: Armageddon

Nun gibt es den Super-Spielehit endlich auch für unterwegs! Um alle Landschaften freizuschalten, wählt Ihr zuerst...

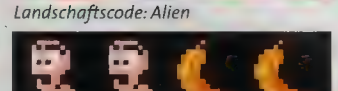
...„Spiel erstellen" aus und geht dann...

...auf „Landschaft wählen". Der hier gezeigte Passcode schaltet beispielsweise...

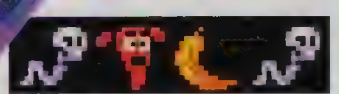
...das finstere Mittelalter frei!

Landschaftscode: Ägypten

Landschaftscode: Alien



Landschaftscode: Baustelle



Landschaftscode: Frucht

Landschaftscode: Garten

Landschaftscode: Hölle

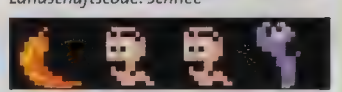
Landschaftscode: Mittelalter

Landschaftscode: Pfahlhütte

Landschaftscode: Pirat

Landschaftscode: Schaltkreis

Landschaftscode: Schnee



Landschaftscode: Werkzeug

Text: Andreas von Lepel

RALPH SURFS IN THE CITY

www.sociallifesupport.com

MOTOROLA V.

Da geht der Punk ab: Bei „Crazy Taxi" kutschiert Ihr Kunden aller Art!

Crazy Taxi

Für das **versteckte Fahrrad-Taxi** drückt Ihr einfach in der **Charakter-Auswahl** des Arcade- oder Originalmodus rasch hintereinander die Tastenkombination L+R, L+R, L+R und wählt anschließend einen Fahrer. Das Gebimmel einer Fahrradklingel ertönt dabei als Bestätigung.

Gebt den Cheat im Arcade- oder Originalmodus bei der Charakterwahl ein

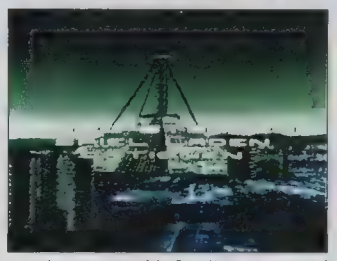
Noch weiß Axel nicht, was er von seinem neuen fahrbaren Untersatz halten soll...

...doch bald tritt er begeistert in die Pedale!

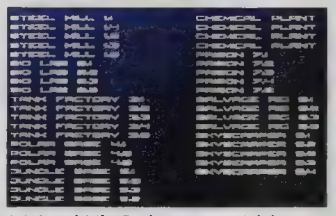
Fighting Force 2

So funktioniert hier die **Levelauswahl**: Drückt im **Titelbildschirm** die Tasten ←↑Ⓧ↑→Ⓨ. Der Bildschirm blinkt kurz auf, und Ihr befindet Euch im Hauptmenü. Startet ein neues Spiel – Ihr könnt nun jeden Level anwählen.

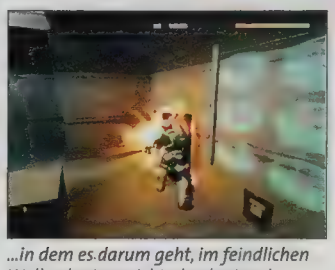
←↑Ⓧ↑→Ⓨ: *Gebt hier den Cheat ein...*



...und startet anschließend ein neues Spiel



Jetzt sucht Ihr Euch zum Beispiel den allerletzten Level aus...



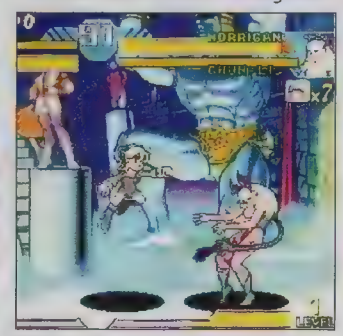
...in dem es darum geht, im feindlichen Wolkenkratzer nicht abzukratzen!

Marvel vs. Capcom

Kämpft als Roll:

Wählt zuerst Zangief in der Charakter-Auswahl. Drückt dann die Tasten ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑, →, ↑(2x), →(2x)...

...und Roll erscheint rechts von Mega Man



Roll: Die Dame ist zwar ziemlich klein, haut trotzdem aber mächtig rein!

Kämpft als Lilith:

Wählt Zangief in der Charakter-Auswahl. Drückt dann ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↑(2x), ↓(4x), ←(2x), ↑(4x), →, ←, ↓(4x), →(2x), ↑(4x), ←(2x), ↓(4x), →, ↓. Lilith erscheint daraufhin unter War Machine

Kämpft als Shadow Lady:

Wählt Morrigan in der Charakter-Auswahl. Drückt dann ↑, →(2x), ↓(4x), ←(2x), ↑(4x), →(2x), ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑(2x), →(2x), ↑(2x), ←(2x), ↓(5x). Shadow Lady erscheint unter Gambit

Kämpft als Red Venom:

Wählt Chun-Li in der Charakter-Auswahl. Drückt dann →, ↓(4x), ←, ↑(4x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↑(4x), ←(2x), ↑. Red Venom erscheint über Chun-Li

Kämpft als orangener Hulk:

Wählt Chun-Li in der Charakter-Auswahl. Drückt dann →(2x), ↓(2x), ←(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑(4x), ↓(2x), →(2x), ↑(2x), ↓(4x), ↑(4x), ←, ↑. Hulk erscheint über Ryu

Kämpft als Gold War Machine:

Wählt Zangief in der Charakter-Auswahl. Drückt dann ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑(4x), →(2x), ←(2x), ↓(4x), →(2x), ↑(2x), ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↑(5x). Gold War Machine erscheint über Zangief

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

KARSTADT

Dabeisein ist alles!

FINAL FANTASY VIII

59.95

€ 30.65

NEED FOR SPEED PORSCHE

89.95

€ 45.99

RALLY MASTERS

99.95

€ 51.10

BUGS BUNNY

49.95

€ 25.54

EURO 2000

89.95

€ 45.99

TOMB RAIDER 4

49.95

€ 25.54

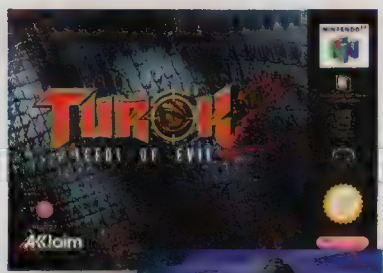
KARSTADT

Mega-Action. Mit dir mittendrin.

F1 WORLD GRAND PRIX II

49.95

€ 25.54



TUROK 2

29.95

€ 15.31

SOUTH PARK

69.95

€ 35.76

TONY HAWK

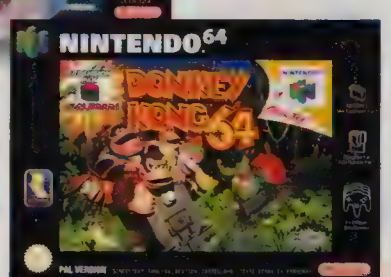
119.95

€ 61.33

JET FORCE GEMINI

99.95

€ 51.10



DONKEY KONG 64

99.95

€ 51.10

F1 WORLD GRAND PRIX

29.95

€ 15.31

MICKEY'S RACING ADVENTURE

29.95

€ 15.31

STAR WARS

29.95

€ 15.31

JANOSCH

69.95

€ 35.76

F1 WORLD GRAND PRIX II

69.95

€ 35.76

METAL GEAR SOLID

69.95

€ 35.76

KARSTADT

Speed, Fun & Action

HYDRO THUNDER

99.95

€ 51.10

ECW

99.95

€ 51.10

RED DOG

99.95

€ 51.10

NBA 2K

99.95

€ 51.10

CRAZY TAXI

99.95

€ 51.10

DEADLY SKIES

99.95

€ 51.10

SO FUNKTIONIERT EIN MONITOR

Wer 3D-Spiele möglichst realistisch und ruckelfrei genießen will, braucht einen guten PC-Monitor – hier erfährst Du, was im Screen steckt.

Bildröhre

- Die Bildröhre erhält die Bildinformationen vom PC in der Form verschieden starker Stromspannungen.
- Sie ist eine Vakuumröhre mit einem Minuspol (im Bild weiß, hinten) und einem Pluspol (hier die Schlitzmaske kurz vor der Glasscheibe vorne).
- Pro Farbe (rot, grün, blau) schießt je eine Kathode wie eine Kanone Elektronen in Richtung Leuchtschicht. Diese beginnt zu leuchten (siehe „Leuchtschicht").
- Es wird immer nur ein Bildpunkt angeschossen und seine Leuchtkraft bestimmt. Das geschieht zeilenweise von links oben nach rechts unten.
- Um die Bildröhre herum gibt es Regler und Spulen. Die Elektronik bedient man über Tasten oder Drehräder an der Vorderseite des Monitors. Damit kann man zum Beispiel die Bildgröße verändern.

Hochspannungstransformator

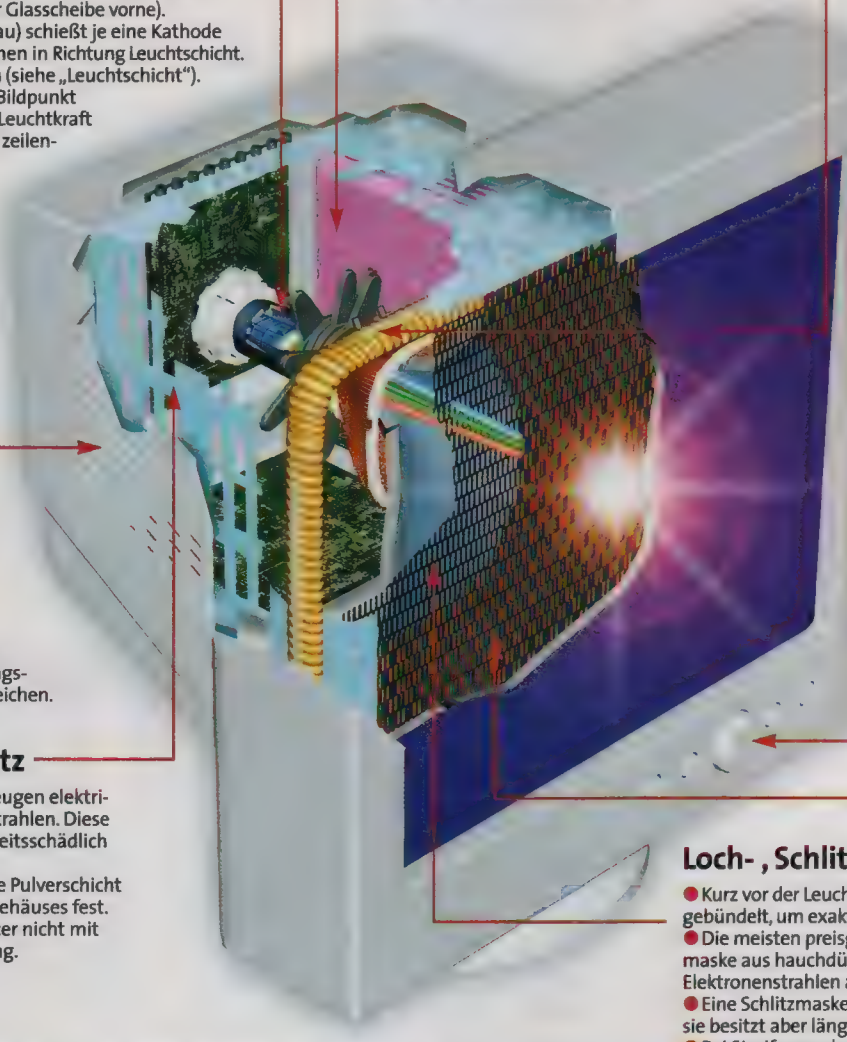
- Über das Netzteil wird der Monitor mit Strom versorgt. Der Transformator erzeugt dann eine hohe Spannung von etwa 25.500 Volt, die an die Bildröhre weitergegeben wird.

Magnetspule

- Rund um die Glasscheibe läuft eine Magnetspule. Sie entmagnetisiert die Maske, um Farbfehler zu verhindern: beim Starten des Monitors automatisch und während des Betriebs manuell.
- Die meisten auf die Leuchtschicht geschossenen Elektronen werden in Licht, also Bilder, umgewandelt. Den Rest fängt die Magnetspule ein und lenkt ihn ins Gehäuse-Innere ab, um die Augen zu schonen („strahlungsarm").

Bedienelemente

- Über Tasten, Knöpfe oder kleine Rädchen an der Vorderseite eines Monitors kann man Helligkeit, Kontrast und Bildgröße einstellen. Auch der Einschaltknopf ist in den meisten Fällen dort angebracht.



Leuchtschicht

- Die Leuchtschicht wird auch Phosphorschicht genannt. Auf ihr wird das Bild punkt- und zeilenweise aufgebaut.
- Jeder einzelne Bildpunkt auf der Leuchtschicht besteht aus den drei Farbpunkten Rot, Grün und Blau (RGB).
- Werden die Farbpunkte verschieden stark beschossen, entsteht eine Mischfarbe. Werden alle drei Punkte gleich stark beschossen, gibt es Weiß. Wird kein Farbpunkt angesprochen, bleibt der Bildpunkt schwarz.

Lüftung

- Die Bildröhre und der Hochspannungstransformator erzeugen Wärme. Durch die Lüftungsschlitze kann diese entweichen.

Strahlungsschutz

- Elektrische Geräte erzeugen elektrische und magnetische Strahlen. Diese Strahlung kann gesundheitsschädlich sein („Elektro-Smog").
Ein Metallgitter oder eine Pulverschicht hält sie im Inneren des Gehäuses fest. So kommt der PC-Benutzer nicht mit den Strahlen in Berührung.

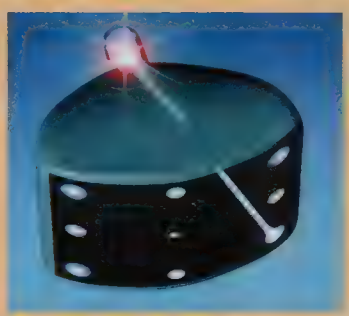
Loch- , Schlitz- oder Streifenmaske

- Kurz vor der Leuchtschicht werden die Elektronenstrahlen gebündelt, um exakt auf einen anvisierten Farbpunkt zu treffen.
- Die meisten preisgünstigen Monitore arbeiten mit einer Lochmaske aus hauchdünnem Metall. Durch deren Löcher werden die Elektronenstrahlen auf den entsprechenden Punkt gelenkt.
- Eine Schlitzmaske ist im Grunde dasselbe wie eine Lochmaske, sie besitzt aber längliche Löcher, also Schlitze.
- Bei Streifenmasken gibt es feine Drähte. Sie verlaufen senkrecht, stehen unter Spannung und lenken so die Strahlen zielgenau.

UNTERSCHIEDE BEI DEN BILDRÖHREN

Standardbildröhre

- Die normale Kathodenstrahlröhre (CRT) ist wie ein Kolben gebaut und nach außen gewölbt. Diese Form war lange Zeit notwendig, da sie den hohen Unterdruck (Vakuum) in der Röhre am besten aushalten kann.
- Die Loch-, Schlitz- oder Streifenmaske ist genau wie die Röhre gewölbt.
- Die Bildpunkte in der Bildschirmmitte sind besonders scharf, da die Elektronenstrahlen direkt auftreffen und nicht um einige Grad abgelenkt werden wie außen. Gewölbte Röhren bieten besonders stabile Bilder.



Trotz gewölbter Bildröhre kann es an den äußeren Rändern des Monitors zu unscharfen Bildpunkten kommen

Flachbildröhre

- Immer mehr Hersteller bieten nun Monitore mit flacher Bildröhre an.
- Auch die entsprechende Maske (neuerdings meistens Schlitzmaske) ist plan, also flach. Die Elektronenstrahlen werden jetzt dank neuster Technologie punktgenau und scharf selbst an den Rändern und in den Ecken des Bildschirms dargestellt.
- Weitere Vorteile: Die Bilder werden nicht mehr durch die Wölbung bei seitlicher Ansicht verzerrt. Es gibt auch weniger Reflexion, da flaches Glas besser entspiegelt werden kann.

Bei einer absolut planen (flachen) Bildröhre werden alle Bildpunkte superscharf dargestellt – auch die am Rand!

Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Zum Verlieben schön: 3D-Spiele-Helden wie Squall wirken nur auf guten Monitoren lebensecht

Zwölf 17-Zoll-Monitore im Praxistest!

- CTX PR 710 T
- CTX VL 710 T
- Iiyama S704 NT
- LG Electronics FB 775 NC
- Maxdata Maxxx 778
- Philips 107S
- Samsung SyncMaster 750p
- Samsung SyncMaster 750s
- Viewsonic M70
- Viewsonic PF775
- Wortmann Magic 1770 B
- Wortmann Magic 1705 FTB

Bildschöne Bildschirme

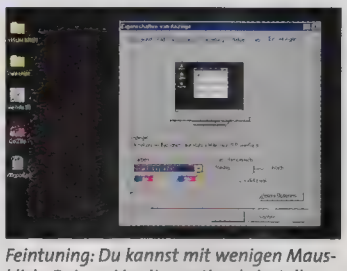
Richtigen Spaß machen aufwendige Spiele erst am guten Monitor. Worauf Du beim Kauf achten solltest, steht hier.

Der Fernseher wird oft „Flimmerkiste" genannt. Seine schlechte Auflösung (1) zeigt sich vor allem durch Flackern und Grobkörnigkeit bei Großaufnahmen. Ganz anders sieht es da beim PC-Monitor aus. Selbst ältere 15-Zoll-Monitore bieten in der Regel ordentliche Bilder. Aber so richtig lebensnah und bildgewaltig wird es erst ab einer Bildschirmdiagonale (2) von 17 Zoll. Im Test mussten zwölf 17-Zöller zeigen, was sie können. Sie kosten zwischen 400 und 800 Mark.

Der richtige Monitor

Bevor Du einen neuen Monitor kaufst, solltest Du unbedingt genau überlegen, worauf Du besonderen Wert legst.

● **Bildauflösung:** Kleinere Diagonalen wie 14 oder 15 Zoll vertragen maximal Auflösungen von 800 x 600 Bildpunkten. Ansonsten sind die grafischen Feinheiten beispielsweise von aufwendigen 3D-Spielen, aber auch von Windows nicht mehr erkennbar. Ein 17-Zöller hingegen kann deutlich mehr darstellen. **Als Standardauflösung gelten heutzutage 1024 x 768 Punkte.**



Feintuning: Du kannst mit wenigen Mausklicks Deinen Monitor optimal einstellen

Diese Auflösung wird auch von allen aktuellen Programmen unterstützt und ausgenutzt. Icons können ziemlich klein sein, und dennoch trifft man problemlos mit dem Cursor selbst die winzigsten Symbole in den Bildlaufleisten. Damit man diese Feinheiten aber auch ohne Kopfschmerzen erkennt, darf nichts flackern.

● Die **Bildwiederholfrequenz** (3) muss deshalb stimmen. Ab einer Wiederholung von 85 Bildern pro Sekunde spricht man von flimmerfrei. Selbst sehr günstige Monitore können aber deutlich mehr. So erreichten alle getesteten Geräte zwischen 85 und 100 Wiederholungen bei Standardauflösung.

● Doch was nutzt die schönste flackerfreie Bildwiederholfrequenz, wenn die Grafikauflösung nicht ausreicht? Hier ist der Monitor massiv von der Ausstattung der Grafikkarte abhängig. Je mehr Speicher die Karte besitzt, desto besser ist die **Farbtiefe** (4). Schon ab 4 MB Arbeitsspeicher kann die Grafikkarte bei 1024 x 768 Punkten 16,7 Millionen Farben darstellen.

Jedem Pixel kann eine gewisse Speichergröße zugeordnet werden. Bei einer Speichergröße von 8 Bit sind $2^8 = 256$ Farbwerte möglich. Im High-Color-Modus sind 16 Bit = 65.536 Farbwerte möglich. Und im TrueColor-Modus sind $2^{24} = 24$ Bit = 16,7 Millionen Farben möglich. Diese kann das menschliche

Tipps

Check die Siegel!

MPRII

● **MPRII:** Der Monitor hält die internationale Strahlenschutznorm ein. Er erzeugt nur relativ geringe elektrische und magnetische Felder.

● **TCO-95 und TCO-99:** Die Norm der schwedischen Gewerkschaften gilt international als die strengste Vorschrift. Trägt ein Monitor einen dieser Aufkleber, kann man lange an ihm arbeiten, ohne gesundheitliche Schäden zu riskieren.

● **TÜV/GS:** Diese Prüfplakette des Technischen Überwachungsvereins zeigt, dass das Gerät auf seine Sicherheit hin getestet wurde.

● **Energy Star:** Monitore mit diesem Aufkleber nutzen den Energiespar-Mechanismus in Windows.

● **CE:** Dieses Zeichen bezeugt, dass das Gerät keine anderen Geräte stört, etwa Handys.

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser

INFO

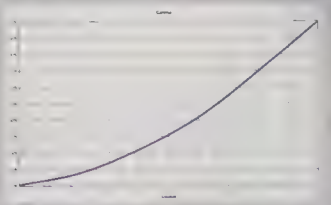
So haben wir getestet

Alle Monitore wurden nacheinander an eine spezielle Mess-Station angeschlossen. Die Messungen nahm ein öffentlich bestellter und vereidigter Sachverständiger für Audio- und Videotechnik vor.

Jeder Bildschirm stellte zunächst Windows in einer **Auflösung von 1024 x 768 Punkten** und seiner dabei **erreichbaren Bildwiederholfrequenz dar.** Jeder Testkandidat erhielt 30 Minuten Zeit zum Aufwärmen. Erst dann kann man die Verteilung der Helligkeit auf dem Schirm, Farbtreue und Bildgeometrie beurteilen.

Da alle Monitore im Test mit 17 Zoll die gleiche Bilddiagonale haben, unterscheiden sie sich vor allem bei der **Bildqualität** und der **Ausstattung**. Im Messlabor wurden folgende Qualitätsmerkmale überprüft:

- Der **Kontrastumfang:** Mithilfe eines speziellen Testbildes wurde überprüft, ob der Monitor auch bei hellem Licht maximales Weiß und tiefstes Schwarz darstellt. Je größer diese Werte im Verhältnis zueinander sind, desto höher ist der Kontrast.
- Bei der Bestimmung des **Gamma-Wertes** muss der Monitor zeigen, wie geradlinig er die gleichmäßige Erhöhung der Helligkeit darstellt. Beim Test werden 16 Grauwerte genutzt.
- Bei der Darstellung addiert ein Monitor die Farben. Alle drei Farben (Rot, Grün und Blau) zusammen ergeben Weiß. Je genauer die Farbanteile gemischt werden, desto besser ist auch die **Farbtreue.**



Gamma-Wert: Je klarer die Linie aufsteigt, desto besser ist der Monitor

- Wenn die drei Elektronenstrahlen in der Bildröhre nicht genau die Phosphorpunkte für Rot, Grün und Blau treffen, kann es zu farbigen Rändern oder Schatten kommen. Je besser die Röhre eingestellt ist, desto klarer sind die Farben und Linien dargestellt und desto höher ist die **Farbdeckung** (Konvergenz).
- Mit einer Spezialkamera wird nach der Aufwärmphase die Bildverzerrung (Geometrie) erfasst. Je geradliniger die Ränder und je mittiger das Bild dargestellt sind, desto besser die Bewertung.
- Ebenfalls in die Bewertung kamen die **maximale Bildwiederholrate** bei der Standardauflösung von 1024 x 768 Punkten und die **Bildstabilität** bei starken Helligkeitsschwankungen. Das Bild sollte dabei so wenig wie möglich „pumpen".
- Zum Schluss kamen der **Bedienkomfort** der Tasten und des On-Screen-Menüs sowie die **Ausstattung** in die Bewertung. Steckbare und lange Kabel sind besser als zu kurze oder fest angeschlossene Kabel.

Auge noch unterscheiden. Die meisten Grafikkarten verfügen aber über weit mehr Speicher. So ist sogar True-Color mit 32 Bit = 4,3 Milliarden Farben möglich. Diese Farbtiefe kann aber weder ein Monitor tatsächlich darstellen noch der Mensch als Nuancen nachempfinden.

Die optimale Ausstattung

- **Bildqualität:** Diese hängt von der jeweiligen Maske 5 ab. Die Maske liegt in der Bildröhre direkt vor der Phosphorschicht und sorgt dafür, dass die Elektronenstrahlen exakt auf den richtigen Leuchtpunkt gelenkt werden. Es gibt Loch-, Schlitz- und Streifenmasken. Vor allem bei den preisgünstigeren Geräten wird meistens immer noch die Lochmaske eingesetzt.

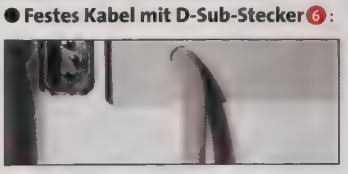
Eine Faustregel besagt: „Je geringer der Abstand zwischen den Löchern/Schlitzen/Streifen ist, desto besser ist auch die Bildqualität". Diese Regel gilt aber nur bedingt. So haben die zwölf Testkandidaten unterschiedlichste Masken mit einem Abstand von 0,24 mm bis zu 0,28 mm. Doch das hat nicht immer einen direkten Einfluss auf die Testergebnisse. Einige der besonders guten Monitore verfügen nämlich über eine Lochmaske mit dem relativ großen Abstand von 0,28 mm. Dennoch sind ihre Testwerte teils besser als die der Konkurrenten mit geringem Maskenabstand.

- **Bildschärfe/Kontrast:** Es kommt hier auch auf die Verarbeitung des Monitors und die Bildröhrenqualität an. Diese entscheidet unter anderem über die richtige Bildschärfe und den optimalen Kontrast. Dadurch leuchten die Farben naturgetreu und die Ränder sind scharf und ohne Farbschatten.
- **Qualität des On-Screen-Menüs:** Da jeder Mensch Farben sehr subjektiv empfindet, ist es ebenfalls sehr wichtig, über Regler beziehungsweise Tasten oder das On-Screen-Menü schnell und komfortabel die angenehmste **Helligkeit** und **Farbtemperatur** individuell einzustellen. Die Farbtemperatur wird in der Maßeinheit Kelvin gemessen. 9300 Kelvin gelten als allgemeiner Standard. Aber manche Menschen haben zum Beispiel eine Rot-Grün-Schwäche oder sie ziehen kräftigere Farben den natürlichen vor.
- **Bildröhrenqualität:** Neben den klassischen, nach außen (konkav) gewölbten Kathodenstrahlröhren (CRT) gibt es nun immer häufiger plane (flache) Bildröhren. Ihre offiziellen Vorteile: Selbst an den äußersten Rändern werden die Bildpunkte scharf dargestellt. Es kommt idealerweise nicht zu Schlieren oder Schatten. Sie sollen auch weniger spiegeln, da eine plane Fläche leichter entspiegelt werden kann.

Der passende Anschluss

Bei Monitoren gibt es derzeit drei verschiedene Anschlussformen:

- **Festes Kabel mit D-Sub-Stecker** 6:



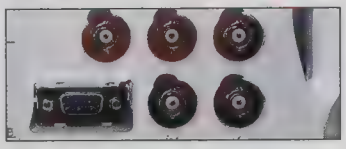
Meistens führt bei preiswerten Geräten ein Kabel direkt aus dem Gehäuse heraus. Sein D-Sub-Stecker passt zu jeder aktuellen Grafikkarte.

Diese Variante hat einen großen Nachteil: Die Kabel sind meistens eher kurz geraten. Ohne Verlängerungskabel kann man den Monitor nicht weiter weg stellen.

- **Stecker für D-Sub-Kabel:**

An diesen Stecker kannst Du beliebig lange Kabel anschließen. Weiterer Vorteil: Ist einmal das Kabel defekt, kann man es problemlos austauschen. Bei einem fest angeschlossenen Kabel müsste der komplette Monitor zur Reparatur gebracht werden.

- **Stecker für D-Sub und BNC** 7:



Neben dem D-Sub-Eingang sind bei diesen Monitoren fünf Steckbuchsen für das BNC-Kabel zu finden. Wer will, kann an einen Monitor gleichzeitig zwei Computer anschließen und zwischen beiden umschalten.

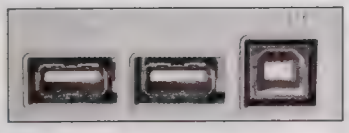
Ansonsten hat er die freie Wahl, welche Verbindung er zwischen Grafikkarte und Monitor bevorzugt. Ein BNC-Kabel ist zum einen besser gegen Störungen (elektrische oder magnetische) von außen abgeschirmt. Der Nachteil: Es ist keine Leitung mehr frei für die Absprache (Korrespondenz) zwischen Plug-and-Play-Geräten. Alle modernen Monitore, auch sämtliche Testgeräte, sind Plug-and-Play-fähig.

Neben den klassischen Anschlüssen gibt es noch zwei weitere Formen:

- **Mac-Adapter:**

Die Computer von Apple verwenden spezielle Videostecker. Deswegen benötigt man extra Apple-kompatible Anschlüsse oder eben einen so genannten Apple-Adapter. Der Viewsonic PF775 war der einzige Monitor im Testfeld, der diesen Adapter im Lieferumfang hatte.

- **USB-Anschluss:**



Über den universellen seriellen Bus kann der Monitor einfach an den PC angeschlossen werden. Es müssen keine Treiber installiert werden, und eventuelle Änderungen, etwa der Auflösung, macht man einfach zwischendurch und ohne lästiges Neubooten. Im Testfeld gibt es zwar kein Gerät mit USB-Anschluss, aber immerhin mit dem CTX PR 711 F einen Monitor mit integriertem USB-Hub (Zwischenstecker) mit vier Anschlüssen.

Wie nun die zwölf 17-Zoll-Monitore im Einzelnen abgeschnitten haben, kannst Du auf den folgenden Seiten nachlesen.

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Monitoren auftauchen.

1 Auflösung

Die Auflösung eines Monitors (und einer Grafikkarte) wird in Bildpunkten oder Pixeln angegeben. Sie besteht immer aus zwei Werten: der Anzahl der Bildpunkte in der waagerechten und der in der senkrechten Richtung. Die aktuelle Standardauflösung eines 17-Zoll-Monitors beträgt 1024 x 768 Punkte.

2 Bildschirmdiagonale

Die Bildschirmdiagonale wird in Zoll (= 2,5 cm) oder Zentimeter angegeben. Dabei ist die sichtbare Bilddiagonale bis zu 5 cm kürzer als die vom Hersteller angegebene Bildschirmdiagonale. Der Grund: Das Frontglas ist größer als die Bildröhre.

3 Bildwiederholfrequenz

Besagt, wie oft das gesamte Bild auf dem Monitor in der Sekunde neu aufgebaut wird. Die Frequenz wird in Hertz (Hz) angegeben. 75 Hz bedeutet 75 Wiederholungen pro Sekunde. Ab 85 Hz gilt ein Bildschirm als flimmerfrei.

4 Farbtiefe

Als Farbtiefe bezeichnet man die Anzahl der verschiedenen Farben, die unterschieden und dargestellt werden können. Jedem Pixel kann eine gewisse Größe an Speicher zugeordnet werden.

5 Maske

Die Maske liegt unmittelbar vor der Bildröhrenfront, nah bei der Phosphorschicht (siehe auch Seite 89). Sie lenkt die Elektronenstrahlen auf die korrekten Leuchtpunkte. Es gibt drei Varianten:

Die Lochmaske ist ein dünnes Blech mit winzigen Löchern. Durch diese werden die Elektronenstrahlen gebündelt. Ein Bildpunkt kann aus drei Elektronenstrahlen und den drei Grundfarben bestehen.

Die Streifenmaske besteht aus hauchdünnen senkrechten Drähten, die unter Spannung stehen und so die Elektronen lenken.

Die Schlitzmaske ist eine Art Zwischending: Sie ist wie die Lochmaske aufgebaut, die Löcher sind aber länglich.

6 D-Sub-Stecker

Bei einer D-Sub-Verbindung handelt es sich meistens um einen 15-poligen Stecker und eine 15-polige Verbindung, die Video- und Steuersignale an den Monitor übertragen.

Achtung: Ältere Monitore und Grafikkarten arbeiten noch mit 9-poligen Verbindungen.

7 BNC

Ein BNC-Kabel besitzt fünf Adern. Drei davon sind für die RGB-Grundfarben Rot, Grün und Blau reserviert. Die beiden anderen braucht man für die Steuersignale für die horizontale und vertikale Ausdehnung des Bildes auf dem Schirm.

Guter Monitor mit geringem Stromverbrauch

Der Günstige

CTX VL 710 T

Ein guter Monitor mit ordentlichen Werten und zum vernünftigen Preis ist der CTX VL 710 T.

Qualität: Sehr hoher Kontrastumfang und einwandfreie Bilddarstellung ohne Moiré und Verzerrungen sprechen für den VL 710 T. Er schafft bei einer Wiederholfrequenz von 75 Hz mit 1600 x 1200 Bildpunkten eine wirklich gute Auflösung.

Bedienung: Das On-Screen-Menü ist gut und übersichtlich. Alle Funktionen und Einstellungen können leicht verändert werden. Anders als bei allen anderen Testgeräten kann man die Entmagnetisierung per Taste statt per Menüpunkt starten.

Besonderheit: Das Handbuch ist etwas knapp und unübersichtlich gehalten. Der Monitor hat leider nur das TCO-95-Siegel. Fast alle anderen sind schon nach dem 99er geprüft worden.

Fazit: Guter Durchschnitts-Monitor zum relativ niedrigen Preis.

Alle wichtigen Einstellungen per Tasten

VL 710 T
17-Zoll-Monitor
ca. 440 DM | Hersteller: CTX
www.ctx-computer.de
Wer kein Handbuch braucht, bekommt mit dem VL 710 T einen guten Monitor
2

Bestens ausgestattet und bildgewaltig

Der Anschlussfreudige

CTX PR 711 F

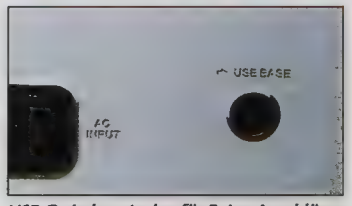
Der große Bruder vom VL 710 T rundet das CTX-Angebot bei den 17-Zöllern nach oben ab.

Qualität: Beim Test der Bildqualität schneidet der Monitor in fast allen Kategorien sehr gut ab. Da fallen die minimalen Verzerrungen in den Ecken kaum auf. Auch die maximale Bildwiederholfrequenz von 100 Hz bei 1024 x 768 dpi überzeugt.

Bedienung: Auch wenn das Handbuch nur in englischer Sprache beiliegt, lässt sich der Monitor dank eines übersichtlichen On-Screen-Menüs gut und einfach bedienen. Die Menüsprache kann umgeschaltet werden.

Besonderheit: Dank flacher Trinitron-Röhre und feiner Streifenmaske (0,24 mm) werden die Bilder scharf und farbecht dargestellt. Der Monitor verfügt auch über einen eingebauten USB-Hub mit vier Anschlüssen.

Fazit: Der PR 711 F bietet prima Qualität und sehr gute Ausstattung.



USB-Zwischenstecker für Extra-Anschlüsse

PR 711 F
17-Zoll-Monitor
ca. 550 DM | Hersteller: CTX
www.ctx-computer.de
Der PR 711 F ist dank sehr guter Bildqualität und vieler Ausstattungsextras sein Geld wert
1

Hier gehören viele, lange Kabel zum Lieferumfang

Der Exakte

Iiyama S704 HT

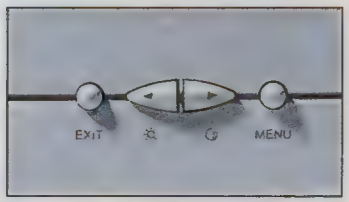
Gute Ausstattung und ein umfangreiches On-Screen-Menü lassen den S704 HT von Iiyama von Anfang an gut aussehen.

Qualität: Bis auf den nur durchschnittlichen Kontrastumfang beim Testbild erreichte der S704 HT in den meisten Testläufen gute bis sehr gute Werte. Die Bildschärfe ist bestens und die gesamte Bildqualität scharf und sauber. Es gibt nur kaum sichtbare Fehler in den Ecken.

Bedienung: Das Benutzerhandbuch ist sehr umfangreich und verständlich. Darum kann auch jeder Benutzer die zahlreichen Punkte des On-Screen-Menüs bedienen.

Besonderheit: Der Monitor bietet neben dem normalen Monitorkabel auch einen RGB-Anschluss. Beide sind wie auch das Netzkabel relativ lang und angenehmerweise steckbar.

Fazit: Prima Monitor mit viel Ausstattung zum etwas zu stolzen Preis.



Klare und einfache Benutzerführung

S704 HT
17-Zoll-Monitor
ca. 790 DM | Hersteller: Iiyama
www.iiyama.de
Monitor mit prima Ausstattung und recht guten Werten. Leider ist der Preis zu hoch
2

FB 775 BC: augenschonender Flatron-Bildschirm

Der Flache

LG Electronics FB 775 BC

Der FB 775 BC ist mit einer planen Bildröhre ausgestattet.

Qualität: Der Monitor liefert durchgehend gute Werte bei allen Messungen. Die Farbdeckung ist einwandfrei. Selbst bei starken Helligkeitsunterschieden kommt es nur zu leichtem Pumpen. Die maximale Bildwiederholrate bei 1024 x 768 ist mit 85 Hz ebenfalls gut.

Bedienung: Über das On-Screen-Menü lassen sich alle wichtigen Einstellungen leicht verändern. Dazu gehören Grundeinstellungen wie Helligkeit, Kontrast, Bildposition und -größe ebenso wie die Korrekturen der Farbe und die Entmagnetisierung.

Besonderheit: Der FB 775 BC ist ein Flatron-Bildschirm, bei dem neben der sichtbaren Bildschirmoberfläche auch die darunter liegende Phosphorschicht plan ist. Das schont die Augen.

Fazit: Guter Bildschirm mit feiner Schlitzmaske zum guten Preis.

Kaum Spiegelung dank flacher Bildröhre

FB 775 BC
17-Zoll-Monitor
ca. 600 DM | Hersteller: LG Electronics
www.lge.de
Kontrastreicher, farbtreuer und gut entspiegelter Bildschirm mit absolut flacher Bildröhre
2

Entspricht den strengen TCO-99-Richtlinien

Der Preiswerte

Maxdata Monxx 770

Dieser Monitor besticht durch gute Werte zum Sparpreis.

Qualität: Durchweg gute Leistungen zeigt der Monxx 770 in allen Testbereichen. Besonders gute Ergebnisse erzielt er beim Kontrastumfang, beim Graustufentest und bei der Farbdeckung (Konvergenz). Seine maximale Bildwiederholfrequenz bei der Standardauflösung von 1024 x 768 Punkten ist mit 85 Hz augenfreundlich und ganz gut.

Bedienung: Alle Einstellungen wie etwa Kontrast, Helligkeit oder Auflösung können direkt am Bildschirm gemacht werden. Die Menüführung ist nur etwas umständlich und das Handbuch ein bisschen zu dürftig.

Besonderheit: Der Monitorfuß ist sperrig, denn er lässt sich kaum kippen.

Fazit: Wer ordentliche Bildqualität zum Niedrigpreis sucht, wird beim Monxx 770 fündig. Da verschmerzt man gern kleinere Schwachpunkte.

Der Fuß lässt sich sehr schwer kippen

Monxx 770
17-Zoll-Monitor

ca. 400 DM	Hersteller: Maxdata

www.maxdata.de

Pfennigfuchser aufgepasst: Der Monxx 770 bietet trotz Super-Niedrigpreis gute Qualität

2

Ist auch ohne Schwenkfuß voll einsetzbar

Der Kompakte

Philips 107G

Mit gerade einmal 14,5 kg ist der Philips 107G das Leichtgewicht im ganzen Testfeld.

Qualität: Der Monitor kann sich gut behaupten. Mit einer maximalen Bildwiederholrate von 85 Hz bei der Standardauflösung von 1024 x 768 Punkten schafft auch er gute und augenschonende Werte.

Bedienung: Dank eines sehr übersichtlichen Menüs ist die Bedienung besonders einfach. Helligkeit und Kontrast werden über eigene Regler an der Gehäusefront eingestellt.

Besonderheit: Der 107G ist zwar 50 Mark teurer als der Maxdata. Dafür ist die sichtbare Bilddiagonale mit 41,5 cm merklich größer als die des Monxx 770 (40 cm). Gleichzeitig beansprucht er dank kompakter Außenmaße weniger Platz. Sogar den Platz für den Schwenkfuß kann man einsparen.

Fazit: Guter und preisgünstiger Monitor, besonders für Platzsparer.

Übersichtlich: die Bedienung der Knöpfe

107G
17-Zoll-Monitor

ca. 450 DM	Hersteller: Philips

www.philips.de

Wer viel Monitorleistung auf kleinem Raum sucht, sollte zum preiswerten 107G greifen

2

Super Monitor auf abnehmbarem Drehteller

Der Sieger

Samsung SyncMaster 750p

SCREENFUN Testsieger

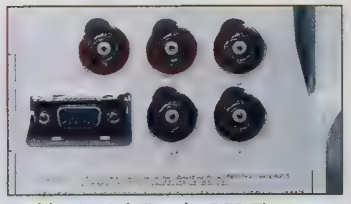
Der SyncMaster 750p besticht durch beste Qualität sowie hochwertige und vielseitige Ausstattung zum vernünftigen Preis.

Qualität: In fast allen Test-Disziplinen erreicht der Samsung-Monitor Bestwerte. Die Bildqualität ist hervorragend und auch die Verarbeitung des Gehäuses sowie die Entspiegelung können überzeugen.

Bedienung: Der Monitor lässt sich einfach und komfortabel über die Menüsteuerung einstellen. Nur Helligkeit und Kontrast werden wie beim Philips-Bildschirm über Regler eingestellt. Das Handbuch ist informativ.

Besonderheit: Zum Lieferumfang gehören Bildbetrachter-Programme auf CD und je ein langes, steckbares Monitorkabel und Netzkabel. Der Monitor bietet auch einen RGB-Eingang.

Fazit: Der Samsung SyncMaster 750p überzeugt durch Verarbeitung, Qualität und Ausstattung.



Wahlweise Sub-D- oder RGB-Eingang

SyncMaster 750p
17-Zoll-Monitor

ca. 740 DM	Hersteller: Samsung

www.samsung.de

Zu einem vernünftigen Preis bekommt man mit dem SyncMaster 750p beste Qualität

1

Gute Qualität und geringer Stromverbrauch

Der Bildhafte

Samsung SyncMaster 750s

Auch der kleine Bruder des Testsiegers braucht sich nicht zu verstecken. Für seinen niedrigen Preis bietet er sehr viele Vorteile.

Qualität: Die Bildqualität ist sauber und stabil, der Kontrastumfang sehr gut. Die minimalen Farbfehler in den Ecken sind kaum zu sehen und stören gar nicht. Die maximale Bildwiederholrate von 60 Hz bei einer Auflösung von 1280 x 1024 Punkten reicht einigermaßen aus.

Bedienung: Es sind sehr viele Bildeinstellungen möglich. Sie lassen sich bequem per On-Screen-Menü erledigen. Das Handbuch ist verständlich.

Besonderheit: Wie beim SyncMaster 750p ist der Drehteller abnehmbar. Monitor- und Netzkabel sind mit 175 cm und 170 cm sehr lang. Angenehm ist der geringe Stromverbrauch (nur 50 Watt im Betriebsmodus).

Fazit: Für relativ wenig Geld gibt es mit dem 750s einen guten Monitor.

Der Drehfuß ist leicht abnehmbar

SyncMaster 750s
17-Zoll-Monitor

ca. 540 DM	Hersteller: Samsung

www.samsung.de

Wer einen guten Allrounder zum ordentlichen Preis will, sollte zum 750s greifen

1

Kontrastreicher Monitor mit vielen Anschlüssen

Der Ausgerüstete

Viewsonic M70

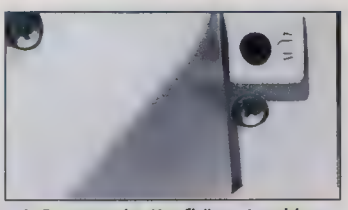
Der M70 besticht durch besonders viele Anschlüsse.

Qualität: Der Monitor liefert mit deutlichem Abstand zum Zweitplatzierten die höchsten Werte beim Kontrastumfang. Ansonsten zeichnet er sich in den meisten Testfällen durch ausgeglichene und gute Ergebnisse aus. Nur seine maximale Bildwiederholrate von 60 Hz bei einer Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten ist nur befriedigend.

Bedienung: Das On-Screen-Menü ist sehr umfangreich, aber übersichtlich aufgebaut und komfortabel. Das Handbuch ist ebenfalls gut gemacht.

Besonderheit: Der M70 wird mit sehr langen Kabeln ausgeliefert. Er verfügt auch als Einziger über besonders viele Anschlüsse, etwa für Kopfhörer oder Lautsprecher und Mikro.

Fazit: Der M70 bietet eine ausgewogene und durchweg gute Bildqualität sowie extra viele Anschlüsse.


Mit Boxen- oder Kopfhörer-Anschluss

M70
17-Zoll-Monitor
ca. 630 DM | Hersteller: Viewsonic
www.viewsonic.de
Anschlussfreudiger Monitor für alle Multimedia-Fans mit guter Qualität zum fairen Preis
2

Viel Ausstattung und geringer Stromverbrauch

Der Vielseitige

Viewsonic PF775

Umfangreiche Bildeinstellungen und sehr geringer Stromverbrauch zeichnen den „großen" 17-Zöller von Viewsonic aus.

Qualität: Der PF775 liefert gute bis sehr gute Werte in allen Testläufen. Dank der feinen Lochmaske mit 0,25 mm Lochabstand sind die Bilder besonders scharf, stabil und kontrastreich. Die maximale Bildwiederholrate bei der Standardauflösung ist mit 100 Hz augenschonend hoch.

Bedienung: Das Bildschirmmenü bietet sehr viele Einstellungsmöglichkeiten. Dank gutem Handbuch und selbst erklärender Benutzerführung lässt sich das Menü einfach bedienen.

Besonderheit: Monitor- und Netzkabel sind beide sehr lang und steckbar. Dazu gibt es auch standardmäßig einen Adapter für Mac-User.

Fazit: Großzügig ausgestatteter und insgesamt guter Monitor zum hohen, aber angemessenen Preis.

Im Lieferumfang: ein Mac-Adapter

PF775
17-Zoll-Monitor
ca. 750 DM | Hersteller: Viewsonic
www.viewsonic.de
Monitor für qualitätsbewusste Mac-User und alle, die umfangreiche Bildeinstellungen mögen
2

Bietet karge Ausstattung, aber gute Bildqualität

Der Große

Wortmann Magic 1770 B

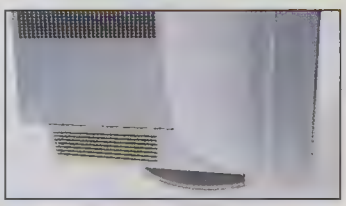
Mit einer Tiefe von 47 cm benötigt der Magic 1770 B mit Abstand den meisten Platz.

Qualität: Fast durchgehend gute Werte erzielt der Wortmann Magic 1770 B bei den Qualitätsmessungen wie Bildqualität oder Farbdeckung. Nur beim Kontrastumfang schwächelt er, wie der viel teurere Iiyama. Und die maximale Bildwiederholrate von 60 Hz bei 1280 x 1024 Bildpunkten liegt im unteren Bereich.

Bedienung: Die Menüsprache ist nicht umschaltbar. Dafür ist aber die Benutzerführung insgesamt übersichtlich. Alle Einstellungen werden am Bildschirm vorgenommen.

Besonderheit: Das Monitorkabel ist fest angebracht und mit 112 cm das kürzeste im Testfeld. Auch das steckbare Netzkabel zeugt mit nur 141 cm von sehr großer Sparsamkeit.

Fazit: Günstiger, aber knapp ausgestatteter Monitor mit guten Werten.


Mit 47 cm das tiefste Gehäuse im Test

Magic 1770 B
17-Zoll-Monitor
ca. 500 DM | Hersteller: Wortmann
www.wortmann.de
Günstiger Monitor mit ordentlichen Werten und guter Bildqualität, aber kurzen Kabeln
2

Dank feiner Streifenmaske gibt es scharfe Kontraste

Der Qualitätsbewusste

Wortmann Magic 1795 FFD

Der Abstand zwischen den Bildpunkten des Magic 1795 FFD von Wortmann ist mit 0,24 mm sehr klein. Er verfügt wie der CTX PR 711 F und der LG Electronics FB 775 BC über eine plane Bildröhre.

Qualität: Der Bildschirm liefert sehr gute Kontraste, beste Gamma-Werte (Graustufen) und höchste Bildstabilität. Auch die maximale Bildwiederholrate bei der Standardauflösung ist mit 100 Hz angenehm hoch.

Bedienung: Das Handbuch ist verständlich geschrieben. Das Bildschirmmenü hingegen wirkt leicht umständlich und bedarf einer Gewöhnungsphase.

Besonderheit: Der Monitor verfügt über eine besonders gute Entspiegelung. Leider verbraucht er mit 74 Watt im Betriebsmodus sehr viel Strom.

Fazit: Der Magic 1795 FFD bietet durchgehend gute Bildqualität und augenfreundliche Auflösungen.

Ergonomisch durch flache Bildröhre

Magic 1795 FFD
17-Zoll-Monitor
ca. 780 DM | Hersteller: Wortmann
www.wortmann.de
Qualitativ hochwertiger Bildschirm mit planer Bildröhre und sehr feiner Streifenmaske
2

Alle zwölf getesteten 17-Zoll-Monitore im Überblick

Hersteller Modell	CTX VL 710 T	CTX PR 711 F	Iiyama S704 HT	LG Electronics FB 775 BC	Maxdata Monxx 770	Philips 107G
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Internet	www.ctx-computer.de	www.ctx-computer.de	www.iiyama.de	www.lge.de	www.maxdata.de	www.philips.de
Technische Daten						
Lochmaske (Herstellerangabe)	0,28 mm	0,24 mm	0,26 mm	0,24 mm	0,27 mm	0,27 mm
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Stromverbrauch Aus/Standby/An	0/5,1/63 Watt	3,8/4,8/70 Watt	5,3/4,3/72 Watt	4,1/4,1/65 Watt	0,5/3,5/66 Watt	1,8/4,5/56,5 Watt
Bildqualität						
Kontrastumfang (Testbild)	246 : 1	223 : 1	101 : 1	159 : 1	603 : 1	168 : 1
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gammafehler	neutral	sehr neutral	sehr neutral	neutral	sehr neutral	sehr neutral
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Farbtreue (gemessen)	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bildverzerrung (Geometrie)	fast einwandfrei	minimal in Ecken	fast einwandfrei	minimal in Ecken	kaum sichtbar	kaum sichtbar
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Max. Bildwiederholrate (1024 x 768)	100 Hz	100 Hz	100 Hz	85 Hz	85 Hz	85 Hz
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bildqualität (subjektiv bewertet)	gut	sehr gut	scharf und sauber	gut	sauber und stabil	gut
Ausstattung						
Einstellungen via Menü	alle	alle	alle	alle	alle	alle bzw. Regler
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Anschlüsse	D-Sub, fest, 170 cm	D-Sub, fest, 170 cm	D-Sub, BNC steckb.	D-Sub, fest, 1,[illegible]	D-Sub, fest, 1,[illegible]	D-Sub, fest, 1,[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Besonderheiten	Entmagnetisierung über Taste am Gerät	mit integriertem [illegible] und Anschlüssen	150-cm-Monitorkabel, Mengensuche [illegible]	plane Bildröhre	Klappen [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Note	2	1	2	2	2	2

Hersteller Modell	Samsung SyncMaster 750p	Samsung SyncMaster 750s	Viewsonic M70	Viewsonic PF775	Wortmann Magic 1770 B	Wortmann Magic 1795 FFD
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Internet	www.samsung.de	www.samsung.de	www.viewsonic.de	www.viewsonic.de	www.wortmann.de	www.wortmann.de
Technische Daten						
Lochmaske (Herstellerangabe)	0,26 mm	0,28 mm	0,27 mm	0,25 mm	0,27 mm	0,24 mm
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Stromverbrauch Aus/Standby/An	3/3/61 Watt	2,8/3,5/50 Watt	18,7/6,1/67,2 Watt	0/2,3/63 Watt	5/4,2/64 Watt	2,8/2,8/74 Watt
Bildqualität						
Kontrastumfang (Testbild)	220 : 1	205 : 1	334 : 1	195 : 1	100 : 1	156 : 1
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gammafehler	sehr neutral	sehr neutral	neutral	neutral	sehr neutral	sehr neutral
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Farbtreue (gemessen)	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig	neutral	kaum auffällig
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bildverzerrung (Geometrie)	sehr gut	sehr gut	minimal	minimal	fast einwandfrei	fast einwandfrei
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Max. Bildwiederholrate (1024 x 768)	100 Hz	85 Hz	85 Hz	100 Hz	85 Hz	100 Hz
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bildqualität (subjektiv bewertet)	hervorragend	sauber und stabil	sehr gut	sehr gut	gut	scharf und sauber
Ausstattung						
Einstellungen via Menü	alle bzw. Regler	alle	alle	alle	alle	alle
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Anschlüsse	D-Sub, steckbar	D-Sub, fest, 175 cm	D-Sub, fest, 171 cm	D-Sub, steckbar	D-Sub, fest, [illegible]	D-Sub, fest, 160 cm
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Besonderheiten	175-cm-Monitorkabel, Einstellung von Kontrast und Helligkeit via Regler	sehr umfangreiche [illegible]	Audio-In, Kopfhörer, 14 voreinst. Modi, Mic-In	sehr umfangreiche [illegible], 180-cm-Monitorkabel	[illegible]	Die Bildröhre und die Flexibilität sind überdurchschnittlich
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Note	1	1	2	2	2	2

Testsieger

Visor – ein Hand ...und dazu Top-Module

Ab sofort gibt es in Deutschland den Visor von Handspring. Dieser Handheld-PC sieht aus wie ein Gameboy und lässt sich dank Modultechnik unbegrenzt aufrüsten.

Anfang Mai feierte der Visor Premiere in Deutschland. Der clevere Handheld-PC ist mit der „Palm OS"-Software des beliebten Handhelds PalmPilot ausgestattet. Er liest also auch alle Programme für den Palm. Der Visor bietet die Funktionen eines Organizers wie Adressbuch, Kalender, Aufgabenliste, Merkzettel, Rechner, Kostenabrechnung und Mail-Funktion. Dazu kommt eine Infrarot-Schnittstelle.

Doch das kleine Gerät bietet noch mehr: Auf seiner Rückseite befindet sich ein standardisierter Slot (Springboard) für extra Hardware- und Software-Module. Das Springboard ähnelt dem Gameboy-Einschub. Man steckt die Module einfach nach dem „Plug & Play"-Prinzip ein. Der Visor erkennt sofort, welches Programm oder welche Hardware im Slot steckt, und startet die Anwendung. **So wird dank Springboard mit einem Klick aus dem Handheld-PC ein MP3-Player, eine Digitalkamera oder sogar ein GSM-Handy** (siehe Beispiele rechts und unten).

Der Visor Solo (ohne Docking-Station, mit 2 MB Speicher) kostet 400 Mark, der Visor mit Station 500 Mark. Die Deluxe-Edition kostet 650 Mark. Es gibt sie mit 8 MB Speicher, Docking-Station und wahlweise in den Farben Ice, Grün, Blau, Orange und Graphit.

Auf der Rückseite des Visors liegt das Springboard (der Steckplatz) für die unterschiedlichsten Module

Nur sooo klein: Der Visor von Handspring ist nur 12,2 Zentimeter lang, lässt sich aber grenzenlos aufrüsten

Ein/Ausschaltknopf: *Er dient bei Bedarf auch als Funktionsknopf für Extra-Module*

Kalender: *Er kann wahlweise alle Termine pro Tag, Woche oder Monat darstellen*

Mikrofon: *Über das integrierte Mikro lässt sich Sprache aufnehmen oder telefonieren*

Adressen: *Für Namen, Adressen, Telefon-/E-Mail-Nummern sowie persönliche Notizen*

Scroll-Tasten: *Sie erleichtern das schnelle Durchforsten der Einträge in allen Bereichen*

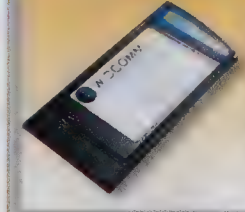
Aufgaben-Liste: *Die Listen kann man nach dem Datum oder der Dringlichkeit sortieren*

Merkzettel: *Zu jedem Eintrag lassen sich auch längere Merkzettel (Notizen) ablegen*

...und weitere nützliche Extras

Bluetooth-Karte

Drahtlose Kommunikation



Bis Ende 2000 gibt es das „BlueConnect" von WidComm zu kaufen. Damit rüstet man den Visor für die drahtlose Kommunikation zwischen Bluetooth-Geräten auf. Der Preis steht noch nicht fest.

Pager & Vibrationsalarm

Informationen erhalten ohne Sound

Verschiedene Hersteller bieten Pager-Module für den Visor an. Das „Info-Mitt" InnoGears verfügt über einen stummen Vibrationsalarm. Ab Sommer 2000 kann man es für 40 bis etwa 80 Mark kaufen.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Technik-Freaks, da klingeln Euch die Ohren: Wir verlosen 100 x „Visual Basic", Top-Programmiersoftware von Microsoft. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

held zum Aufrüsten

Docking-Station

Die Docking-Station mit USB-Anschluss gehört sowohl bei der Visor-Standardausführung als auch der Deluxe-Edition zum Lieferumfang. Mit dieser Station gleicht der Handheld-PC die Daten mit dem Computer ab. Wer den Visor Solo damit aufrüsten will, muss rund 100 Mark zahlen.

MP3-Player

Wer auch unterwegs nicht auf Mukke verzichten möchte, kann den MP3-Player von Innogear anstecken. Ohne Speichermodul wird der Player unter 100 US-Dollar (zirka 220 Mark) kosten. Er kann mit herkömmlichen Multimedia-Flash-Cards aufgerüstet werden.

Klappbare Tastatur

Richtig zusammengeklappt ist diese ausgewachsene Standardtastatur nur noch so groß wie eine Brieftasche. Das „Portable Stowaway" von Targus befestigt man am Kontakt für die Docking-Station unten am Visor. Die Tastatur gibt es ab Sommer für zirka 230 Mark.

Persönliches Radio

Mit dem Satelliten-Radio Modul von Clue kann man sowohl Radio hören als auch drahtlos Daten empfangen. Das UKW-Stereogerät verfügt über personalisierte Nachrichtendienste. Zum Beispiel kann sich ein Autofahrer die Verkehrswarnungen nur für seine tägliche Strecke zur Arbeit durchgeben lassen. Oder er lauscht nur seinem Lieblings-Radiosender. Diesen Service gibt es derzeit nur in den USA und in London.

Digitalkamera

Mit der „Eyemodule"-Digitalkamera schießt man Schnappschüsse in drei Auflösungen. Die Bilder lassen sich im Visor-Speicher ablegen. Mit der beigefügten Software für den PC kann man seine Bilder per E-Mail verschicken oder ausdrucken. Preis: 150 US-Dollar, etwa 350 Mark.

8-MB-Flash-Modul

Extraspeicher für Extraprogramme

Wer sehr viele Programme nutzt oder seine Daten auslagern will, braucht Extraspeicher. Dieses 8-MB-Flash-Modul von Handspring kostet 80 US-Dollar. Das sind in Deutschland rund 160 bis 170 Mark.

Festnetz-Modem

Schneller und einfacher Datentransfer

Von Xircom wird es ab diesem Sommer neben Netzwerkkarte und LAN-Verbindung, Bluetooth-Lösungen und einem GSM-Modul auch dieses 56k-Modem fürs Festnetz geben. Alle Preise sind noch offen.

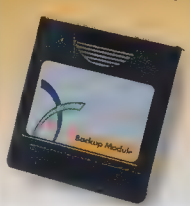
GSM-GPS-Modul

Navigation und Kommunikation

Für Geschäftsleute gibt es das GSM-GPS-Modul von Telemarkt. Es besteht aus Navigationssystem, einem datenfähigen Dualband-Handy und einem Akku für 3000 Stunden Standby. Preis: 2500 Mark mit Visor.

Backup-Modul

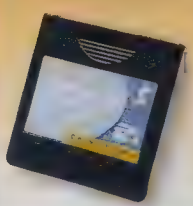
Schnellsicherung für zwischendurch



Sobald das Handspring-Backup-Modul eingesteckt wird, ist's speicherbereit. Es gibt auch an, wann das letzte Backup war. Preis: 40 US-Dollar. In Deutschland ab diesem Sommer für 80 bis 90 Mark erhältlich.

Spiel-Simulation

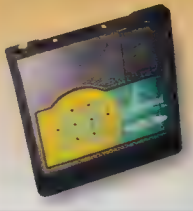
Golfen mit Tiger Woods



Wer sein Handicap verbessern will, kann mit dem Modul „EA Sports Tiger Woods PGA Tour" auch unterwegs üben. Das Spielemodul kostet 30 US-Dollar. In Deutschland liegt der Preis zwischen 60 und 70 Mark.

SixPak Combo

Sechs nützliche Extras im Paket



Das InnoGear Combo-Modul umfasst ein Festnetz-Modem mit Sprachaufzeichnung, stummem Vibrationsalarm, blinkendem LED-Alarm und einem Port für Mobiltelefone. Ab Sommer, Preis offen.

Text: Ulrike Goreßen · Foto: Christian Vogel (1)

Besucht uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert

Preiswert und kompetent!

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

EXPERT TYPISCH

schon ab 2½ Pf. am Wochenende

D2-CallYa-Card + Sagem MC 922*

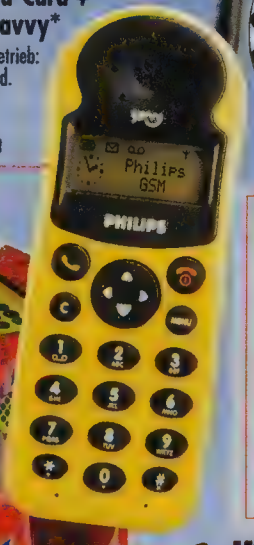
- Stand-by-Betrieb: 100-140 Std.
- Sprechzeit 1,8-3,5 Std.
- 117g leicht
- integrierter Vibrationsalarm
- integrierte Freisprechfunktion

D2-CallYa-Card +Trium Astral*

- Stand-by-Betrieb: bis zu 150 Std.
- Sprechzeit bis zu 3 Std.
- 149 g leicht
- Großes grafisches Display

D2-CallYa-Card + Philips Savvy*

- Stand-by-Betrieb: 130-250 Std.
- Sprechzeit 2-4 Std.
- 140 g leicht



Philips-Handy + EM-Info-Service!

*Der D2-Traumpaar-Effekt: Diese Handys gibt's zum supergünstigen Preis, weil es ausschließlich mit dieser D2-CallYa-Karte funktioniert. Damit Du das Paar trennen kannst, einfach DM 200.- zahlen oder 24 Monate warten. Dann kann dein Handy auch mit anderen Karten fremdgehen.

** Aus dem D2-Netz ins deutsche Festnetz sowie zur Lieblings-Rufnummer mit D2-BestFriend könnt ihr am Wochenende Gespräche für 15 Pf/min führen. Bei Gesprächen über 10 sec errechnet sich hieraus ein Preis von mindestens 2,5 Pf/10 sec (z. Zt. noch 3 Pf/10 sec). Halbe Pfennigbeträge werden kaufmännisch gerundet. Sonder-und Servicenummern sind ausgenommen.

CallYa-Box (Handy + CallYa-Card) je ab

99.50

Coole Paketpreise!

Calling all stations!

mannesmann

D2-CallYa-Card

nur 55.-

inkl. DM 25.- Startguthaben

mit Handy schon ab DM 99.50

inkl. DM 25.- Startguthaben

D2-CallYa – die wiederaufladbare Karte:

- ohne Grundgebühr
- keine Mindestlaufzeit
- einfach aufladen u. abtelefonieren
- ein Jahr direkt erreichbar – auch ohne Guthaben
- supergünstige Gespräche zu einer Lieblings-Rufnummer
- Kurzmitteilungen versenden und empfangen

Wichtiger Hinweis:

schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware (Stand Ende April)

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1079 Mark ■	PC ohne Monitor, Intel Celeron 500, 64 MB RAM, 10,2-GB-HDD, 8-MB-AGP-Grafikkarte, CD-ROM, Surround-Sound	Brand X
Mittelklasse	1649 Mark ■	PC ohne Monitor, Pentium III 500, 64 MB RAM, 15-GB-HDD, 32-MB-Grafikkarte, 40x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Snogard
Spitzenklasse	1999 Mark ✸	PC ohne Monitor, Pentium III 700, 128 MB RAM, 20,0-GB-HDD, 32-MB-Grafikkarte, 48x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Media Markt

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel 7 / AMD K6)	165 Mark ✸	DFI K6-XV3+	Mix Computer
Standardklasse (Slot 1 / Pentium III)	355 Mark ■	Asus P2B-L ATX mit 440-BX-Chipset	Mix Computer
Standardklasse (Slot A / AMD Athlon)	289 Mark ■	FIC SD11	CP GmbH

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Intel Celeron 466 MHz	175 Mark ✸	Mix Computer
Intel Pentium III 550 MHz	490 Mark ▼	Mix Computer
AMD Athlon 650	540 Mark ▼	CP GmbH
Intel Pentium III 600	629 Mark ▼	Simtronic

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	249 Mark ■	Arjay Games
Ferrari-Lenkrad „Shock2" mit Pedale	95 Mark ■	Game it!
Memory Card 8 MB	17 Mark ■	For Play
Joypad-Verlängerung	8 Mark ■	For Play

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark ■	Theo Kranz Versand
Original-Joypad „Clear Purple"	55 Mark ✸	Theo Kranz Versand
Memory Card 1 MB „Linear Blaze"	30 Mark ✸	Theo Kranz Versand
Logic3-Lenkrad „3 in 1"	90 Mark ■	For Play

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast – Grundgerät	349 Mark ■	Saturn/Media Markt
Sega Control Pad	50 Mark ■	For Play
Sega Memory Card	50 Mark ■	For Play
Sega Racing Controller	120 Mark ■	For Play

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	43 Mark ▼	Creative Labs 128, 16 Bit, 2 Speaker	Mix Computer
Mittelklasse	365 Mark ▼	Creative Labs Soundblaster Live! Platinum	Checkpoint
Spitzenklasse	529 Mark ▲	Guillemot Maxi Studio ISIS	Checkpoint

GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 6/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	189 Mark ✸	Savage 4, 32 MB AGP	Simtronic
Spielerkarte (3D-Beschleuniger)	295 Mark ▼	Matrox G400 SH Bulk, 32 MB	Mix Computer
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	475 Mark ▼	Guillemot Maxigamer Prophet 32 MB	K & M Elektronik

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	85 Mark ✸	Acer CD-640 40-fach	CP GmbH
Mittelklasse	95 Mark ■	Liteon 48-fach	Mix Computer
Spitzenklasse	103 Mark ▼	Asus CD-S500 50-fach	Checkpoint

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	291 Mark ✸	Belinea 102020	Cattronic
17 Zoll (86 kHz, TCO 99)	515 Mark ▲	Belinea 103040	Checkpoint
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	725 Mark ■	Belinea 106020	Mix Computer

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Heft 9/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	145 Mark ✸	Canon BJC 2000	Media Markt
Mittelklasse	230 Mark ▼	Epson Stylus Color 660	K & M Elektronik
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	699 Mark ■	HP Deskjet 1120C	CP GmbH

Anbieter-Nachweis

Arjay Games · Ebertplatz 2 · 50668 Köln · Tel.: (0221) 160 71 11 · Internet: *webmaster@arjay-games.de*
Brand X · Wiesenstraße 21 · 40549 Düsseldorf · Tel.: (0211) 563 49 70 · Fax: (0211) 50 13 23
Cattronic · Johann-Clanze-Straße 28 b+c · 81369 München · Tel.: (089) 74 35 32 30 · Fax: (089) 74 35 32 50
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Grießheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
For Play · Klosterstraße 13 · 67655 Kaiserslautern · Tel.: (0631) 360 94 59 · Fax: (0631) 360 87 23
Game it! · In der Brandstatt 6 · 87435 Kempten · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
K & M Elektronik · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Simtronic · Baunacher Straße 8 · 96052 Bamberg · Tel.: (0951) 964 51 11 · Fax: (0951) 964 55 55
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 96 61 36 12
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Die Preiswerten

Das Saitek PX1000: ein Einsteiger-Gamepad für die Playstation

Saitek bietet für rund 30 Mark ein vielseitiges Gamepad für die Playstation an: das PX1000. Es verfügt über je vier Feuerknöpfe und Trigger und ein sehr langes Kabel (2,4 Meter). Zur Wahl stehen acht Turbo-Speeds.

Fazit: Prima Gamepad für preisbewusste Playstation-Spieler und Einsteiger 1

Besonders stabil: der PC-Joystick MK27 von Speed Link

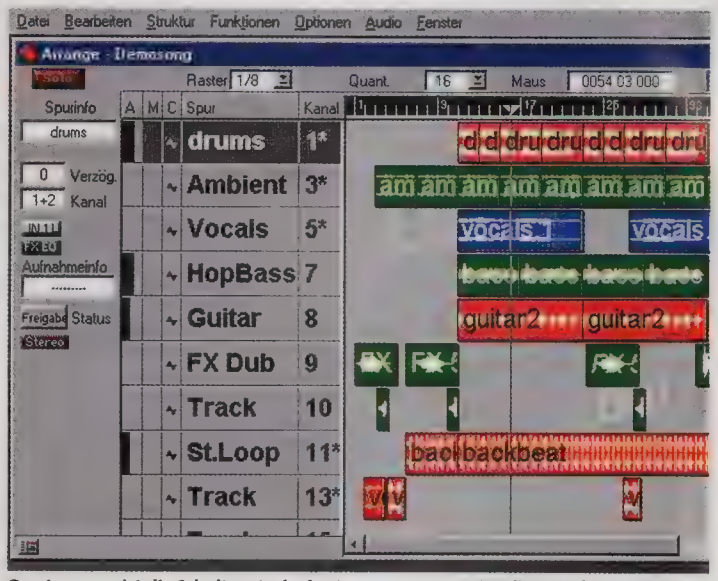
Sechs programmierbare Tasten, einen Throttle und zwei Coolie-Hats bietet der Einsteiger-Joystick MK27 von Speed Link. Der Stick ist sehr robust gebaut und für mittelgroße Hände geeignet. Sein Preis liegt bei zirka 40 Mark.

Fazit: Ordentlicher Einsteiger-Joystick mit allen wichtigen Funktionen 2

Text: Ulrike Goreßen

DJ Tom Novy testet Cubasis Go!

Viele Profis im Musikgeschäft verwenden die Software Cubase. Eine abgespeckte Version davon gibt es jetzt für alle Hobby-Musiker. Star-DJ Tom Novy hat das Programm für SCREENFUN getestet.

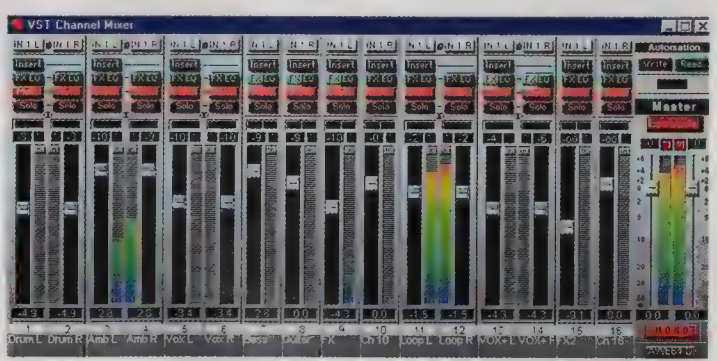


Der Arranger ist die Schaltzentrale des Programms. Er zeigt die einzelnen Tonspuren eines Musikstücks und mit welchen Instrumenten oder Sounds sie belegt sind

Mit Cubase Go! habe ich die neueste Version des weltweit am weitesten verbreiteten Musiksoftware-Programms vor mir liegen. Gleich vorweg: Mit Programmen wie „Music Maker" oder „E-Jay", bei denen Du einfach Musik aus Sound-Bausteinen zusammenklickst, hat die Software nichts zu tun. Hier handelt es sich um ein komplettes Tonstudio. Das heißt: Keyboard oder Mikro anschließen, Musik aufnehmen, arrangieren, bearbeiten und auf CD brennen. All das kann man mit Cubasis Go! machen. Um diese Möglichkeiten auszuschöpfen, ist allerdings schon etwas Grundwissen nötig. Als Einsteiger musst Du bereit sein, Dich in das Programm einzuarbeiten.

Der Name Cubase verheißt viel. Viele der großen Produzenten dieser Welt arbeiten mit diesem Programm! Also ran an den Computer und die CD-ROM eingelegt. Die Installation der Software ist einfach, der Autostart der CD-ROM verhindert großes Verlaufen in den Systemdateien und geht recht flott vonstatten. Nach wenigen Mausklicks ist die Musiksoftware schon betriebsbereit.

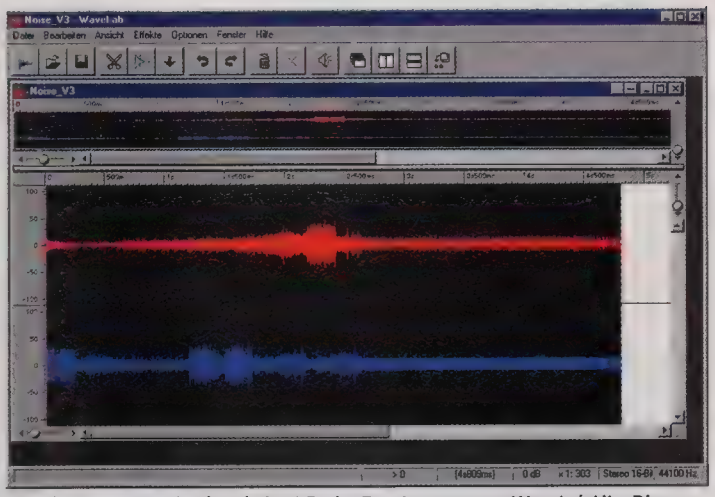
Die Benutzeroberfläche ist angenehm und übersichtlich aufgebaut.



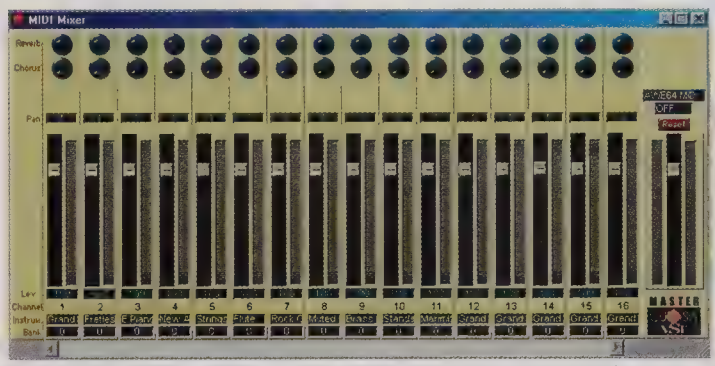
Im Channelmixer kannst Du alle 16 Tonspuren einzeln aussteuern und nach Wunsch zusammenmixen. Hier hast Du auch die Möglichkeit, Spezialeffekte anzuwenden

Text: Tom Novy · Fotos: Christian Vogel (2)

Das Zusatzprogramm Master Unit sorgt dafür, dass Deine Musikproduktion problemlos auf CD gebrannt wird. Du kannst auch Titel von CDs einlesen, sie sortieren, umbenennen und in einer eigenen Titelliste zusammenstellen



Einzelne Wave-Dateien bearbeitest Du im Zusatzprogramm WaveLab Lite. Diese abgespeckte Version des Programms WaveLab ermöglicht das Schneiden, Verändern und Verbessern von Sounds. Du kannst WaveLab Lite vom Arranger aus starten



Im MIDI-Mixer stellt man Klang und Lautstärke der einzelnen MIDI-Kanäle ein. So testest Du den Klang angeschlossener Soundquellen und steuerst die Aufnahme aus

Steuerleiste: Das Transportfeld verfügt über die Knöpfe für Wiedergabe, Stop, Aufnahme und Vor- oder Zurückspulen. Hier stellt man auch Tempo und Taktart ein

Du landest nach dem Start in einem Arbeitsbereich mit vielen Features, die einzeln ein- oder ausgeschaltet werden können. Er enthält einen 16-Spur-Arranger, einen Channelmixer, Aufnahmefunktion für Wave und MIDI sowie ein Tool für Spezialeffekte. Wer Erfahrung mit Musikprogrammen hat, findet sich spielend leicht zurecht. Für Einsteiger empfiehlt es sich, das Handbuch zu benutzen. Es ist übersichtlich und gut dokumentiert.

Richtig Spaß bringt das Programm nur, wenn Du ein Keyboard, einen Synthesizer oder ein anderes Instrument an den PC angeschlossen hast. Unterschiedliche Klangquellen wie Gitarre, Mikrofon, Plattenspieler etc. können mit dem Recording Tool aufgezeichnet werden. Verschiedene Farbmarkierungen kennzeichnen einzelne Instrumente, Samples und MIDI-Dateien und sorgen dafür, dass die Produktion gut gegliedert und übersichtlich wird.

Das komponierte Stück wird dann in bis zu 16 Audiokanälen und 64 MIDI-Spuren wiedergegeben. Das ist mehr als genug für eine nahezu professionelle Produktion. Einzelne Parts der Komposition bearbeitet man im Key Editor oder arrangiert sie neu.

Gefällt einem mal der Sound nicht, gibt es den EQ, den elektronischen Equalizer, mit dem die Sounds in ihren Frequenzbereichen zusätzlich nachbearbeitet werden können.

Eine erweiterte Form dieser Soundnachbearbeitung ist die Effekt-Funktion. Damit lassen sich einfach und bequem unterschiedlichste Effekte wie Hall, Verzerrer oder Filter über Sounds und Samples legen. Die Undo-Option ermöglicht das Rückgängig machen der zuvor ausgeführten Funktion – sie ist besonders bei experimentierfreudigen Produzenten beliebt. Bist Du zufrieden, brennst Du Dein Werk auf CD.

Alles in allem lohnt sich Cubasis Go! sowohl für den Heim-Anwender als auch für den Profi.

PC | PS | N64 | DC | D

Cubasis Go!

Musiksoftware für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Steinberg | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95 oder 98, 16-Bit-Soundkarte, SVGA-Grafikkarte, idealerweise CD-R-Brenner

Gestaltung 2 | Action 2 | Dauerspaß 1

Riesiger Funktionsumfang, ermöglicht eigene Musikproduktion zum kleinen Preis

Sehr komplex, für Einsteiger nicht ohne Handbuch und viel Zeit zu meistern

Komplettes Tonstudio für den PC, mit dem Du Deine eigene Musikproduktion machst

2

INFO

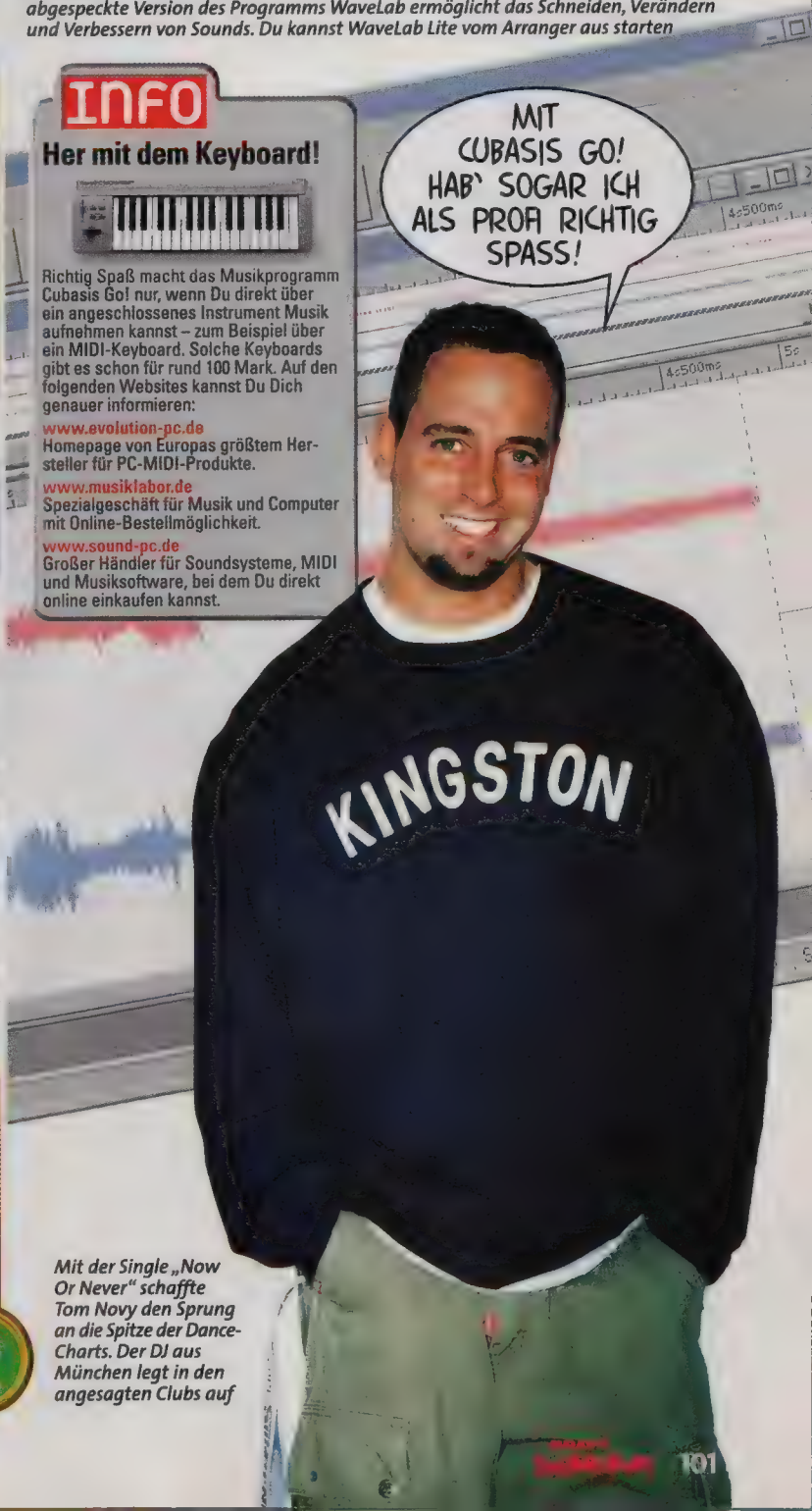
Her mit dem Keyboard!

Richtig Spaß macht das Musikprogramm Cubasis Go! nur, wenn Du direkt über ein angeschlossenes Instrument Musik aufnehmen kannst – zum Beispiel über ein MIDI-Keyboard. Solche Keyboards gibt es schon für rund 100 Mark. Auf den folgenden Websites kannst Du Dich genauer informieren:

www.evolution-pc.de
Homepage von Europas größtem Hersteller für PC-MIDI-Produkte.

www.musiklabor.de
Spezialgeschäft für Musik und Computer mit Online-Bestellmöglichkeit.

www.sound-pc.de
Großer Händler für Soundsysteme, MIDI und Musiksoftware, bei dem Du direkt online einkaufen kannst.



Mit der Single „Now Or Never" schaffte Tom Novy den Sprung an die Spitze der Dance-Charts. Der DJ aus München legt in den angesagten Clubs auf

Bau Deine Schülerzeitung

TEIL 1 Dokument einrichten

Von einer Klassenfahrt kommt man oft mit einer Menge witziger Erinnerungen zurück. Setz sie in einer eigenen Zeitung in Szene! Dafür brauchst Du nur das Programm Word, ein paar Ideen – und diesen Workshop!

Aufschreiben und nochmal kräftig ablachen: In einer eigenen Zeitung hältst Du Ereignisse für die Ewigkeit fest

1. Seiten einrichten

Beim Anfang musst Du gleich ans Ende denken: Vermutlich brauchst Du von Deiner Zeitung nicht gleich eine so riesige Auflage herstellen, dass Du sie zu einer Druckerei geben musst. In der Regel kannst Du für die Vervielfältigung also den eigenen Drucker verwenden. Je nachdem, wie die Seiten am Ende zusammengeheftet werden sollen, musst Du das Layout der Zeitung anlegen.

Schön und einfach zu machen sind Broschüren im DIN-A4-Format, die entlang der linken Kante nah am Blattrand mit drei senkrechten Heftklammern zusammengetackert sind. Die Vorder- und Rückseite überklebt man anschließend jeweils mit einem schmalen Gewebe- und Folienband.

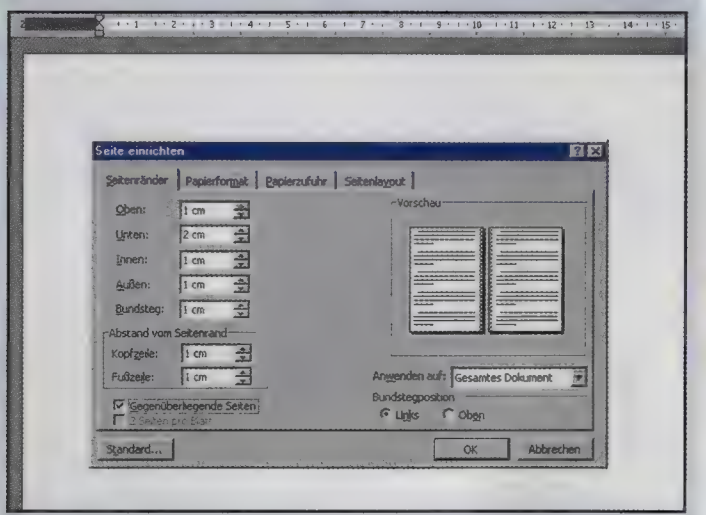
Der Heftcharakter lässt sich noch verstärken, wenn Du als erstes und letztes Blatt dickeres Papier verwendest oder als Boden einen Karton und als Deckel eine Folie. Für diese Art der Heftung brauchst Du passende Seitenränder im Layout der Zeitung.

● Die Seitenränder werden im Menü „Datei – Seite einrichten" festgelegt. Hier trägst Du in den Feldern „Oben", „Links" und „Rechts" jeweils „1 cm" ein, in „Unten" den Wert „2 cm". Ins Feld „Bundsteg" kommt „1 cm" als Zugabe für die Heftung.

● Der Bundsteg soll immer automatisch an der richtigen Stelle sitzen, also auf ungeraden Seiten links und auf geraden rechts. Dafür kreuzt Du das Feld „Gegenüberliegende Seiten" an.

In den Feldern „Kopfzeile" und „Fußzeile" trägst Du ebenfalls „1 cm" ein und klickst danach auf „OK".

● Je nachdem, welcher Drucker verwendet wird, kann es passieren, dass Word meckert, weil die Seitenränder außerhalb des bedruckbaren Bereichs liegen. Wenn Du in der Dialogbox auf „Korrigieren" klickst, siehst Du, welchen Rand Word verbreitern möchte. Diese neuen Einstellungen kannst Du anschließend mit „OK" bestätigen.



Wenn Du Dich für eine Heftungsart entschieden hast, musst Du die Seitenränder für die Zeitung passend einrichten. Das geht im Menü „Datei – Seite einrichten"

2. Textfeld in Kopfzeile einfügen

Mit einer Kopfzeile legst Du einen Balken an, der dann auf allen Seiten der Zeitung in dieser Form erscheint

Die aktuelle Ausgabe Deiner Zeitung soll in der Kopfzeile des Layouts als blauer Balken erscheinen. Der Vorteil einer Kopfzeile: Du legst sie nur einmal an, und sie erscheint auf allen Seiten in der gleichen Formatierung.

● Über „Ansicht – Kopf- und Fußzeile" verlässt Du die normale Dokumentebene. An der Oberkante der Seite erscheint ein gestrichelter Balken mit dem Text „Kopfzeile".

● Für die weiteren Schritte muss die Symbolleiste „Zeichnen" eingeblendet sein. Sie erscheint normalerweise am unteren Bildschirmrand. Falls nicht, rufst Du sie über „Ansicht – Symbolleisten – Zeichnen" auf. Sie enthält die Schaltfläche „Textfeld". Ein Textfeld bietet die Möglichkeit, farbige Textkästen anzulegen, die Du frei auf dem Blatt hin- und herschieben kannst.

● Nach einem Klick auf „Textfeld" wird der Mauszeiger zu einem kleinen Fadenkreuz. Um den Textkasten aufzuziehen, klickst Du in die linke obere Ecke der Kopfzeile und hältst die Maustaste gedrückt, während Du die Maus nach rechts unten ziehst. Die exakte Passform veränderst Du anschließend, indem Du die Ziehregler am Textfeld bewegst.

● Normalerweise sorgt Word dafür, dass die Außenkanten von Textkästen in kleinen Stufen verschoben werden und an vorhandenen Begrenzungen – wie zum Beispiel der linken und rechten Kante der Kopfzeile – einschnappen. Leider funktioniert das nicht immer so, wie es sollte. Die Funktion lässt in diesem Fall nur Treffer knapp daneben zu.

Um dieses Verhalten zu umgehen, hältst Du die [Alt]-Taste gedrückt, während Du den Textblock über dem Kopfzeilenfeld einfügst.

3. Textfeld formatieren

Das Textfeld soll einen türkisfarbenen Hintergrund erhalten. Dafür klickst Du den Rahmen des Textfelds mit der rechten Maustaste an und wählst „Textfeld formatieren".

● Bei „Textfeld formatieren" klickst Du als „Farbe" im Bereich „Ausfüllen" auf „Blaugrün". Darunter im Bereich „Linie" wählst Du „Keine Linie" und verlässt die Dialogbox mit „OK".

● Schreib ins Textfeld, was in der Dachzeile Deiner ersten Ausgabe erscheinen soll, etwa „Ausgabe 1/00". Diesen Text markierst Du mit der Maus und formatierst die Schrift.

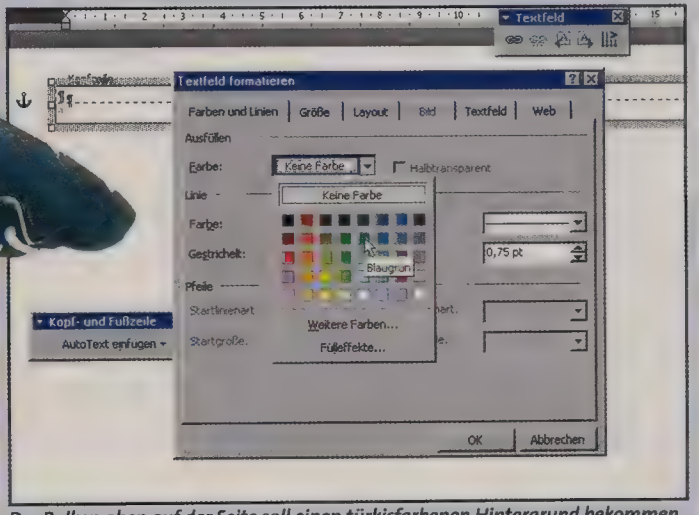
● Über das Symbol „Schriftfarbe " in der Format-Symbolleiste oben wählst Du das weiße Feld aus. Klicke dazu genau auf den kleinen Pfeil rechts neben der Schaltfläche.

● Jetzt wählst Du, während der Text markiert bleibt, in der Format-Symbolleiste bei „Schriftart" die Schrift, nämlich „Arial Black", und als „Schriftgröße" den Wert „12". Rück über die Schaltfläche „Zentriert" die Schrift in die Mitte des Textblocks.

● Die Abstände zwischen den Buchstaben sollen noch etwas größer werden. Geh dafür in „Format – Zeichen". Im Register „Zeichenabstand" wählst Du unter „Laufweite" den Eintrag „Erweitert" und schreibst ins Feld „um:" den Wert „3 pt".

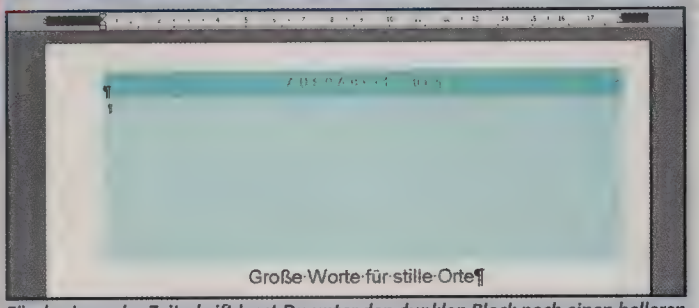
● Gib anschließend noch in der Fußzeile die Seitenzahl ein. Klicke in der Kopf- und Fußzeilen-Symbolleiste auf „Zwischen Kopf- und Fußzeile wechseln", schreibe „Seite" in die Fußzeile und setze ein Leerzeichen dahinter. Nach einem Klick auf „Seitenzahl einfügen" erscheint dort die jeweils richtige Seitenzahl. Diesen Eintrag formatierst Du in Arial 10 – ebenfalls zentriert.

● Mit „Schließen" kommst Du zurück zur Dokumentbearbeitung.



Der Balken oben auf der Seite soll einen türkisfarbenen Hintergrund bekommen. Klicke dafür ins Register „Textfeld formatieren" und wähle das Farbfeld aus

4. Seitenkopf einfügen



Für das Logo der Zeitschrift legst Du unter den dunklen Block noch einen helleren türkisfarbenen Block an. Darunter kommt ein Textfeld für die Unterzeile

Bevor Du weitermachst, musst Du ein paar zusätzliche Seiten anlegen. Klick dafür auf die Absatzmarke oben links und drücke ein paar mal hintereinander die Tastenkombination [Strg]-[Return]. Achte darauf, dass Du hinter der Seite, an der Du arbeitest, immer eine leere Seite hast.

● Unter die Kopfzeile kommt in einem etwas helleren Türkis ein Textblock mit dem Logo Deiner Zeitschrift und dem Untertitel. Dafür legst Du über „Textfeld" eine Fläche an, die genauso breit wie die Kopfzeile ist und ungefähr ein Viertel der Seitenhöhe einnimmt.

● Nach einem Rechtsklick auf den Rahmen des Textfeldes wählst Du „Textfeld formatieren" und weist als „Farbe" im Bereich „Ausfüllen" ein „Helles Türkis" zu. Bei „Linie" gibst Du „Keine Linie" an und verlässt die Dialogbox mit „OK".

● Falls die Kanten der beiden Textblöcke doch nicht genau bündig sind, hilft Nachbessern mit der „Alt"-Taste.

● Direkt unter das türkise Textfeld kommt noch ein Feld für den Untertitel. Um es richtig zu platzieren, musst Du zuerst die Absatzmarke oberhalb des helltürkisen Blocks anklicken und dann ein Textfeld unter dem türkisen Bereich einfügen.

● Dieses Textfeld muss den schwarzen Rahmen verlieren, also als Linienfarbe „Keine Linie" bekommen.

● In das Textfeld schreibst Du den Untertitel der Zeitschrift. Den Text zentrierst Du und formatierst ihn in Arial 19. Die Größe 19 bietet Word nicht an. Klicke deswegen einfach den aktuellen Wert an, schreib „19" hinein und bestätige dann mit der Taste [Return].

Text: Elisabeth Reisch · Fotos: Christian Vogel (3)

So geht's weiter

Teil 2: Titelseite
Mit einem eigenen Logo, Fotos und Positionsrahmen wird die Titelseite zum Knüller.

Teil 3: Masterlayout
So füllst Du die Zeitung mit Inhalt und schaffst Standards, die für alle Seiten passen.

Neuer Handy-Kurs! Alles über SMS

TEIL 1: Flirten & Chatten

Leute kennen lernen per SMS? Kein Problem, wenn Du die Chatkanäle und Flirtlines der Handynetze nutzt. Das geht bei D2, E-Plus, Talkline sowie im Netz der Swisscom von allen Geräten aus. Wir zeigen, wie.

Schon lange gehört Chatten im Internet zum Standard. Hier kann man super einfach Textnachrichten durch die Leitung jagen, neue Leute kennen lernen und flirten. Das geht inzwischen auch mit dem Handy! Der Vorteil: Mobiltelefone kann man überall hin mitnehmen und von dort aus SMSen, bis die Tasten rauchen.

Chatten mit dem Handy geht ähnlich wie im Internet: Du meldest Dich in einem Chat-Raum beziehungsweise einem „Kanal" an und kannst mitlesen, was gerade an Textbeiträgen läuft. Willst Du mitreden, schickst Du eine SMS-Mitteilung an den Chatkanal. Dein Textbeitrag erscheint dann auf den Handys aller anderen Teilnehmer.

Chatkanäle fürs Handy bieten bisher die Netze D2 und E-Plus sowie der Provider Talkline. Bei D1 ist ein Chatsystem in Vorbereitung – der Starttermin steht allerdings noch nicht fest. Bei Viag Interkom hegt man zur Zeit keine derartigen Pläne. Als Möglichkeit für alle Netze bietet sich aber die Chatline „SMSFlirt" aus der Schweiz (siehe rechts „Ein Flirt für alle Fälle").

Erst anmelden...

Zum Anmelden und für ausführliche Erklärungen kannst Du die Webseiten der jeweiligen Anbieter ansteuern (sie stehen rechts unten in der Tabelle). Dann wird Dir ein Kennwort per SMS zugeschickt. Auf diese Weise stellt der Anbieter sicher, dass die bei der Anmeldung genannte Handynummer wirklich Deine eigene ist.

Das Kennwort gibst Du dann wiederum im Internet ein. Nun erhältst Du Zugriff auf die Chat-Einstellungen. Dort gibt es eine Liste der angebotenen Kanäle, bei denen man sich dann im Internet direkt anmelden kann.

Bist Du erst mal grundsätzlich bei den Diensten registriert, kannst Du die Chatkanäle natürlich auch direkt vom Handy aus ein- und ausschalten.

Bei E-Plus schickst Du zum Beispiel eine SMS mit dem Zeichen + und dem Namen des gewünschten Info-Kanals an die spezielle Service-Nummer 1001, etwa den Text *+MYCHAT*.

Bei D2 läuft die Bestellung vom Handy aus über einen Sprachcomputer. Er ist unter der netzinternen Rufnummer 227722 zu erreichen. Dann erklären Ansagen, was man eingeben muss, um sich bei bestimmten Angeboten an- oder abzumelden.

...dann mitreden

Während der Zeit, in der Du bei einem Chat- oder Flirtkanal angemeldet bist, kommen die Textbeiträge der Teilnehmer per SMS auf Deinem Handy an. Beachte aber unbedingt, dass in diesem Fall auch der Empfang von SMS Geld kostet. Also auch wenn Du selbst nicht mitchattest, kostet jeder gelesene Beitrag eine Gebühr. Wenn's Dir zu teuer wird, darfst Du deshalb nicht vergessen, Dich wieder aus dem Kanal abzumelden. Das macht man bei E-Plus durch die Mitteilung – und den Kanal-Namen, also etwa „–MYCHAT". Bei D2 geht's wieder über den Sprachserver.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Willst Du auch per SMS mitchatten? Wir verlosen 1 Handy mit Prepaid-Karte „Loop" von Viag Interkom inklusive Tragetasche. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

D2-Publisher

Bei E-Plus sind Chatten und Flirten aus technischer Sicht dasselbe. D2 trifft hier allerdings eine Unterscheidung: Beim Chatten nutzt Du den Dienst „D2-Publisher". Er ist allerdings für verschiedenste Anwendungen gedacht: Beispielsweise schicken auch manche Firmen ihren Mitarbeitern auf diese Weise Informationen.

Deshalb gibt es neben den öffentlichen Chatkanälen auch private, auf die nur bestimmte Teilnehmer zugreifen dürfen. Wenn Du willst, kannst Du sogar Deinen eigenen Kanal einrichten.

Dabei gibt es bei D2 verschiedene Möglichkeiten: Wer kostenpflichtige Infos anbietet (das sind meist Themen wie Aktienkurse oder spezielle News), bekommt sogar ein paar Pfennig Provision für jeden Abruf seiner Angebote. D2 nennt diese Variante „Modell 0900".

Beim Modell „0800" übernimmt der Info-Anbieter alle Kosten. Doch Vorsicht: Für den privaten Gebrauch ist das gefährlich, weil's bei hohen Abrufzahlen schnell teuer werden kann! Lediglich das Modell „SMS-Chat" ist für den Anbieter des Kanals unbedenklich, weil jeder Teilnehmer selbst die Kosten für das Lesen und Mitchatten übernimmt.

Etwas anders läuft dagegen das „Flirt-Forum" bei D2: **Hier kannst Du übers Internet oder das Handy eine Anzeige aufgeben, in der Du Dich kurz vorstellst und ein paar Kenndaten im System eingibst, wie zum Beispiel Geschlecht, Größe, Hobbys und Postleitzahl des Wohnorts.**

Sucht jemand einen Chat-Partner, kann er alle angemeldeten Teilnehmer anhand dieser Daten durchsuchen. So könnten sich Leute finden, die zumindest schon mal ähnliche Interessen haben und in der gleichen Gegend wohnen. Kontakt nimmt man per SMS auf – vielleicht wird ja mehr draus? Die Kosten für dieses Flirt-Forum entsprechen den SMS-Chats bei D2.

Talk bei Talkline

Einen eigenen Chat-Service bietet außerdem der Mobilfunk-Provider Talkline an. Nutzen können ihn alle Kunden dieses Providers – egal, ob die Talkline-Karte fürs D1-, D2- oder E-Plus-Netz ausgelegt ist.

Dank Handy flirtet sich's raffiniert: Mit netten Textmessages lernst Du auch nette Leute kennen

Sag's mit Bildern!

Ähnlich wie beim Chat im Internet kannst Du auch in SMS-Nachrichten Smileys einbauen, die Deine Gefühle ausdrücken oder bekräftigen. Sie werden aus Buchstaben oder Sonderzeichen zusammengesetzt und lassen sich auf jedem Handy eingeben.

Das denke ich

;-)	Augenzwinkern: War nicht ganz ernst gemeint!
>:->	Teuflisches Grinsen
:-o	Wow!
:-#	Meine Lippen sind versiegelt.
:-P	Ätsch: Zunge rausstrecken.
=:-o	Huch! Bin voll erschrocken...
@^_^@	Erröten nach einem peinlichen Patzer

So fühl' ich mich...

:-)	Standard-Smiley: Bin gut drauf!
:-(	Bin schlecht drauf.
:-c	Bin wirklich unglücklich...
:-B	Ich muss gleich heulen!
>:-(	Bin sauer.
|-I	Bin todmüde, will schlafen.

Hab' Dich lieb!

:-x	Küsschen, Küsschen
:-X	Dicker Kuss
@-`-,---	Ich überreiche Dir eine Rose

Schulstress

~(:-)	Mir raucht der Kopf vom Büffeln, bin aber zuversichtlich.
~(:-(	Mir raucht der Kopf vom Büffeln, und ich bin verzweifelt.
=:-)|*	Hab' wieder ein leichtes Herz, denn die Prüfung ist vorbei!

Unter dem Namen „TalkPark" hat Talkline eine ganze Reihe von SMS-gestützten Angeboten gebündelt. Hier findet man verschiedene Spiele, darunter eine Art Handy-Tamagotchi namens Fraggi und das Quiz-Spiel „War".

Zum Chatten und Flirten gibt es eigene Angebote: Dazu bietet Talkline drei verschiedene Chatkanäle und einen SMS-Date-Service mit den virtuellen Figuren „James Date" und „Nurse Honeylove". Registrieren kann man sich per SMS, andere Teilnehmer checken die gespeicherten Profile ebenfalls per SMS. **Witzig: Bist Du der Meinung, dass zwei Leute prima zueinander passen würden, kannst Du sie per SMS auf ein Blind Date miteinander verkuppeln.** Mit dem SMS-Befehl „LUCKY" unterbreitet der SMS-Computer selbst fünf Vorschläge für ein Date.

Ein Flirt für alle Fälle

Was aber machen Handy-Besitzer, die ihre Mobilfunkkarte von D1 oder Viag Interkom haben? Sie haben die Möglichkeit, auf einen SMS-Flirt-Dienst in zurückzugreifen, der sich in der Schweiz befindet (*www.smsflirt.ch*).

Dieser Dienst funktioniert ähnlich wie das Flirt-Forum von D2: Du trägst Dich mit ein paar charakteristischen Daten ein, andere können die Daten durchsuchen. Das Schöne daran: Die Schweizer verlangen für ihre Flirt-Dienste keine Gebühren. Dafür muss man aber SMS-Mitteilungen, die man selbst an das Schweizer Forum schickt, zum Auslandstarif bezahlen. Und da kann – je nach Tarif – eine einzelne SMS schnell mal 39 Pfennig kosten!

So geht's weiter

Teil 2 Eine Message für alle: Eine SMS an viele Leute gleichzeitig schicken

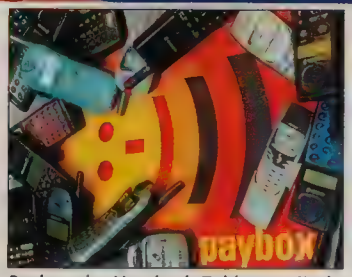
Teil 3 E-Mail und SMS: Messages vom PC aufs Handy senden und umgekehrt

SMS-Chats und -Flirtlines im Überblick

Anbieter	E-Plus	D2 privat	Talkline	SMSFlirt (Schweiz)
				„SMSFlirt" und „SMSChat"
INTERNET-INFOS	www.eplus-online.de/NASApp/portal/eplushome?tmpl=kommchat	www.d2privat.de www.d2-message.de	www.talkline.de/talkpark	www.smsflirt.ch
CHAT-KANÄLE	unter anderem Flirt, Fußball, Fun, Sport; zirka 125 Chatkanäle	unter anderem Flirt-Forum; zirka 2000 Info-Kanäle	unter anderem „Game, Date", „James Date", „Nurse Honeylove"	Flirt, Lounge, Party
KOSTEN				
				kostenlos
Betrieb eines Chatkanals pro Monat	1,99 Mark	1,99 Mark	nicht möglich	kostenlos
				Auslandstarif d. eigenen Netzes
Empfangen einer SMS	0,10 Mark	0,23 Mark*	kostenlos	kostenlos
Abonnieren oder Stornieren eines Kanals per SMS	0,15 Mark; per Hotline: 0,49 Mark pro Minute	D2-interner Gesprächspreis zur Service-Zentrale (Kurzwahl 227744)	kostenlos	kostenlos

* Des weiteren gibt es bei D2 das „Modell 0900": Der Empfänger zahlt 0,39 Mark pro SMS, dafür erhält der Anbieter eine Provision von 0,07 Mark pro abgerufener SMS

Text: Hannes Rügheimer · Fotos: Christian Vogel (2)



Paybox: das Handy als Zahlungsmittel

Bei Anruf Geld

Bezahlen per Telefon

Beim Shoppen im Internet gibt's ein Problem: Zum Zahlen muss man seine Kreditkarten-Nummer oder die Bankverbindung eingeben – doch das ist nicht immer sicher.

Das Zahlungssystem Paybox bietet einen neuen Weg: Du meldest Dich einmalig an, gibst dabei Deine Handy-Nummer und Bankverbindung an und erhältst eine Geheimzahl. Willst Du jetzt mit der Paybox zahlen, klingelt das Handy, und Du bestätigst den Kauf mit Deiner PIN. *Info: www.paybox.de*

Günstiger telefonieren

Mit einer Call-by-Call-Nummer sparst Du beim Telefonieren Geld. Nicht Du die Telefonkarte [illegible] Kunde bei [illegible] Du die kostenlose Erwähl-Nummer aufschaltest und [illegible] Du Deine Handy-Nummer und [illegible] Du auf [illegible] Du Deine Kundennummer und [illegible] Du die PIN [illegible] Du [illegible] Du "#" und "3" drückst.

Auktionen mit jedem Handy

Mobil sein und sofort mitbieten!

Bei 12snap kannst Du mit jedem SMS-fähigen Handy aus dem D2-Netz bei Auktionen mitbieten (fürs Viag-Netz geplant). Nach ein paar Geräte-Einstellungen (siehe unten) wirst Du kostenlos täglich ab 17 Uhr per SMS informiert, was versteigert wird. Das Angebot reicht von Kameras über Tickets bis hin zu Designer-Shorts. Bei Gefallen rufst Du an und bietest mit. Infos und den Auktionsplan erhältst Du im Web oder unter der Telefonnummer (01805) 12 76 27.

Bei www.12snap.de erhältst Du alle Infos, um auf dem Handy mitzubieten

Achte darauf: Je nach Handytyp können die Menübezeichnungen anders heißen. Versuche, den am besten passenden Menüpunkt auszuwählen.

1. Geh ins Menüfeld „Mitteilungen" oder ins Feld „Nachrichten".
2. Wähl den Punkt „Nachrichtendienst" oder „Info-Dienste" aus.
3. Geh dann auf „Themen", „Liste" oder einen ähnlichen Begriff.
4. Wähle „Thema hinzufügen" oder „Neuer Wert". Gib Kanal 123 ein.
5. Aktiviere nun den Nachrichtendienst in Deinem Menü mit „Ein".
6. Dein Handy muss zum Bieten so eingestellt sein, dass Deine Nummer bei Anrufen vom Empfänger gelesen werden kann. Check dies unter „Einstellungen – Anrufeinstellungen – eigene Nummer senden" nach.

Dreimal WAP für jeden Geschmack

Spiele, Sport und Suchmaschine: Hol Dir heiße News!

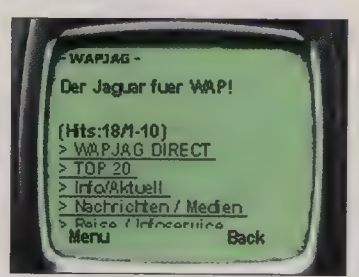
wap.ndrei.de

Hier ist jeder goldrichtig, der sich die neuesten News aus der Spielewelt holen möchte. NDrei bietet Infos über Neuerscheinungen für alle aktuellen Systeme, also PC, Playstation, Dreamcast, N64 und Game Boy.

Empfehlenswert ist auch die Homepage des Anbieters: Auf *www.gzone.de* findest Du Cheats und Lösungen.

wap.sport.de

Wird André Agassi bei den French Open wie im letzten Jahr dominieren? Ziehen die Los Angeles Lakers mit Superstar Shaquille O'Neal wie erwartet in die NBA-Finals? Hier holst Du Dir brandheiße Sportinfos. Mit dem umfangreichen Angebot von *wap.sport.de* bist Du anderen mit Deinem Wissen immer eine Nasenlänge voraus.



wapjag.de

Die Suchmaschine WAPJAG hilft Dir schnell dabei, die gewünschten WAP-Angebote zu finden. Wer up-to-date sein will, sollte unbedingt die News abchecken. Partytermine und Shopping-Angebote findest Du unter WAPJAG DIRECT. Besonders interessant sind zudem die Top 20 der WAP-Angebote und das WAPJAG-Forum.

Lexikon

Hier findet Ihr wichtige Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Handys immer wieder auftauchen. Diesmal drehen sich beide Einträge um schnellere Datenübertragungstechniken.

GPRS

Kurz für Generalised Packet Radio Service. GPRS ist eine Datenübertragung mit höherer Geschwindigkeit. Dabei werden die Daten in Pakete eingeteilt und mit einer Empfängeradresse gesendet.

Die Mobilfunkgeräte bleiben online, sodass nicht für jede Datenübertragung extra eine Verbindung aufgebaut werden muss. Abgerechnet wird nach übertragenen Daten, nicht nach Verbindungsdauer.

HSCSD

High Speed Circuit Switched Data, kurz HSCSD, ist ein neuer Standard für den Datentransfer in GSM-Netzen. Durch die Nutzung mehrerer Zeitschlitze werden Datenraten von bis zu viermal 14.400 bps (bis zu 57.600 bps) erreicht. Bisher waren nur 9.600 bps möglich.

Sag's mit Bildern!

Philips Ozeo mit Symbolkarussell

Das Ozeo von Philips ist dank optischer Menüführung einfach zu bedienen. Wenn man an einem Rädchen an der Seite dreht, erscheinen auf dem großen, fünfzeiligen LC-Display aussagekräftige Icons (Symbolkarussell) für die zahlreichen Handyfunktionen. Die Wahl wird durch einen Druck auf das Rad bestätigt. Das Dual-Band-Handy ist klein und kompakt und dennoch sehr robust. Es wird in verschiedenen Metallic-Farbtönen angeboten.

Weitere Ausstattungsmerkmale: Das Ozeo lässt sich per Spracheingabe steuern. Der 700-mAh-NiMH-Standardakku bietet bis zu 300 Stunden Standby und bis zu fünf Stunden Gesprächszeit. Das Handy kann auf Vibrationsalarm umgestellt werden. Es verfügt über ein integriertes Modem und kann bis zu 20 Sekunden gesprochene Notizen aufnehmen. Das Ozeo kostet ohne Vertrag 500 Mark.

Info: Philips, Tel. (01805) 35 67 67

Die Sinnbilder auf dem Display erleichtern die Bedienung des Handys

Die neuen Icons für Philips-Handys

Achtung, Suchtgefahr! Immer mehr witzige Emotion-Icons gibt es zum Philips-Handy. Man kann aber auch für andere Marken im Internet fündig werden: unter www.smart-sms.com

BRAVO SCHNELLFUN AKTION!

Null Bock auf Elektro-Smog? Wir verlosen 100 „Gnoomys" aus Rosenquarz – man steckt sie auf die Stummelantenne des Handys, um schädliche Strahlung zu absorbieren. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Witzige Extras aus Plüsch: Diese Tiertaschen halten Eure Handys warm

Teddymania

Plüschiges fürs Handy

Musikalisch ist der Handy-Bär. Der 25 Zentimeter große Teddy singt und tanzt, wenn das Handy in seiner Beuteltasche angerufen wird. Gibt's von Witen und Teletec für 70 bis 80 Mark.

Die Plüschtaschen Bär, Frosch und Schwein tanzen nicht, schützen aber vor Kratzern – und das für je 20 Mark.

Infos im Internet: www.teletec-int.de und www.witen.de

Die Freischwimmer

Wasserdichte Handy-Taschen

Ob im Freibad oder am Strand: Wasserdichte Taschen schützen jedes Mobiltelefon. Die Handy-Bags sind aus geschmeidigem Kunststoff. Man kann sie an einer stabilen Kordel beim Segeln oder Surfen umhängen. Fallen sie doch mal ins Wasser, schwimmen sie obenauf. Sehr bequem: Beim Telefonieren kann das Handy in der Tasche bleiben.

Die Firma Aquaman bietet vier Formate für unterschiedliche Handys für 40 Mark an. Bei Teletec gibt es Bags ab 20 Mark.

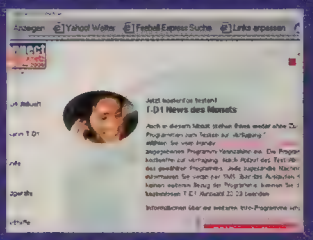
Infos im Internet: www.aquaman.de und www.teletec.de

Die Handy-Taschen schwimmen immer oben

TICKER

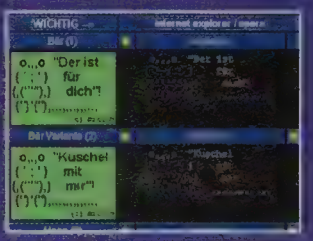
Infos, Spiel & Zubehör

Mobiltelefonierer haben ein neues Forum im Internet: Auf der Seite *www.handy.de* findest Du aktuelle Meldungen, ein Lexikon mit Fachwörtern sowie Klingelsounds und Icons für Nokia-Geräte. Außerdem: Begriffe raten im „Hangman"-Spiel, bei dem man per WAP mitmacht.



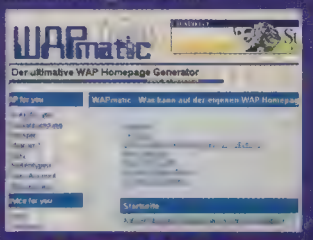
Kostenlose T-D1-News

T-D1-Kunden können jeden Monat zwei News-Channels gratis testen. Die Meldungen werden per SMS verschickt. Nicht vergessen: Am Ende der Testzeit musst Du die News abbestellen – sonst kostet's!



ASCII-Bilder für SMS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Mit den Sonderzeichen auf der Handy-Tastatur kannst Du Grafiken zaubern und von jedem Handy aus per SMS verschicken. Eine riesige Sammlung gibt's im Internet auf *http://xarch.tu-graz.ac.at/home/miccom/sms_main.html*



Die eigene WAP-Page

Eine eigene Web-Seite hat schon fast jeder. Mit einer eigenen WAP-Page ist man dagegen noch was ganz Besonderes. Bau sie Dir mit dem WAP-Homepage-Generator auf der Seite *www.wapmatic.de* – Programmierkenntnisse sind nicht notwendig.

Text: Lisa Brack, Ulrike Gorejsen, Christiane Strobel · Fotos: Michael Kayser (1), Darius Ramazani (1)

Gemeinsam

Mit vereinten Kräften Preise runterziehen: Beim Power-Shopping treffen sich Leute im Internet, die dasselbe Produkt kaufen wollen. Dadurch erhalten sie Mengenrabatt – bis zu 30 Prozent!

Großhändler wie Media Markt & Co. hatten schon immer einen Vorteil beim Einkauf: Weil sie riesige Stückzahlen abnehmen, bekommen sie Mengenrabatt. Das Internet ermöglicht solche Vergünstigungen jetzt auch für Otto-Normal-Verbraucher. Co-Shopping oder Power-Shopping heißt die Geschäftsidee, bei der sich Surfer mit gleichem Kaufinteresse zusammentun und dadurch die Preise drücken. Das kann Ersparnisse bis zu 30 Prozent bringen.

Wenn Du also ein neues Spiel, ein Handy oder einen PC kaufen möchtest, lohnt es sich zu checken, ob Dein Wunschobjekt auf einer Power-Shopping-Website angeboten wird. Betreiber solcher Seiten, beispielsweise *www.powershopping.de* oder auch *www.letsbuyit.de* stellen nach Rubriken geordnet Produkte vor. **Die meisten Angebote kommen aus dem Hard- und Software-Bereich. Gut zu bekommen sind auch Handys, Autos und Kosmetik-Artikel.** Je nach Site treten die Betreiber dabei selbst als Anbieter auf oder stellen nur die Plattform für beliebige Verkäufer und Käufer zur Verfügung.

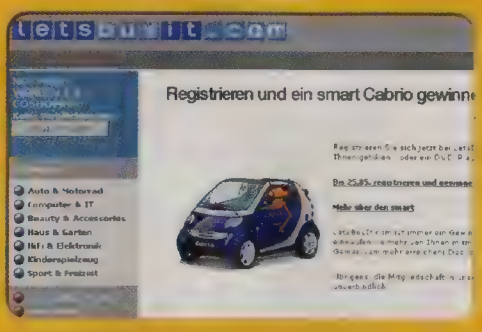
Und so funktioniert's: Neben jedem Produkt ist das Preismodell aufgeführt, nach dem es über den virtuellen Ladentisch geht. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Typen: Entweder ist ein Festpreis angesetzt, oder der Preis wird immer günstiger, je mehr Interessenten sich zusammentun. Bei Angeboten mit einem Festpreis muss sich erst eine festgelegte Käuferzahl finden, damit das Angebot überhaupt gilt und ein Kauf zustande kommen kann. Bei einem dynamischen Preismodell sind Preise stufenweise angegeben: etwa für ein bis fünf Interessenten ein (höherer) Betrag, für sechs bis zehn der nächstgünstigere und so weiter.

Ist unter den Produkten etwas, das Du haben möchtest, kannst Du zuschlagen. Bei allen Seiten muss man sich dafür erst einmal registrieren, also ein Anmeldeformular online aus-

www.powershopping.de

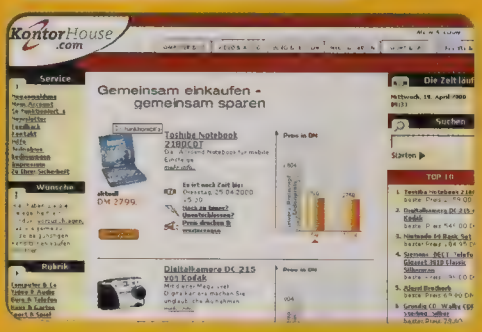
Der älteste Anbieter unter den Power-Shopping-Sites überzeugt durch ein großes Angebot an Hardware, Software und Specials wie etwa „South Park"-Stoff-Figuren. Eine Übersicht zeigt sofort, wieviele Leute für einen bestimmten Preis nötig sind. Es ist möglich, sich nur zum Kauf beim günstigsten Preis einzutragen. Die Lieferung erfolgt kostenfrei innerhalb von zehn Werktagen. Du hast 14 Tage Rückgaberecht. Gezahlt wird per Kreditkarte, Nachnahme oder Lastschrift.

www.letsbuyit.de



Vom Auto bis zur Stereoanlage findet sich hier das eine oder andere Schnäppchen. Du hast die Wahl, ob Du zu einem festen Co-Shopping-Preis oder nur zum besten Preis kaufen möchtest. Preismodelle und Käuferzahl sind übersichtlich dargestellt. Zahlen kannst Du per Kreditkarte oder per Nachnahme. Der Betreiber verspricht eine Lieferung innerhalb von zehn Werktagen. Du darfst die Ware bis zehn Tage nach Lieferung ohne Angabe von Gründen zurückgeben.

www.kontorhouse.de



Klein, aber fein ist die Produktpalette dieses Anbieters – darunter Sportgeräte und wechselnde Specials. Die übersichtliche Aufmachung überzeugt: Auch hier gibt es nach Käuferzahl gestaffelte Preise. Als Special-Service wirst Du per E-Mail benachrichtigt, sobald eine gewünschte Preisstufe erreicht ist. Geliefert wird superschnell in drei Tagen, dafür fallen aber pauschal 6,95 Mark Gebühr an. Zahlen kann man per Nachnahme, Bankeinzug oder Kreditkarte. Du hast 14 Tage Rückgaberecht.

wird es billiger!

Hau ruck! Je mehr Leute gemeinsam ziehen, desto tiefer sinkt der Preis

füllen. Mit dem Benutzernamen und Passwort, das Du daraufhin erhältst, kannst Du Dich als Kaufinteressent für ein Produkt eintragen. Achtung: Je nach Betreiber gelten hier unterschiedliche Richtlinien. **In den meisten Fällen gilt ein Eintrag als verbindlich. Das heißt: Kommt die erforderliche Käuferzahl für ein Angebot zustande, musst Du das Produkt auch kaufen.** Nur bei der Shopping-Site Yeebab kannst Du bis fünf Tage vor Ablauf einer Aktion noch vom Kauf zurücktreten. Angebote gelten nur für eine festgelegte Zeitspanne, etwa zwei bis drei Wochen. Finden sich in dieser Zeit nicht genügend Leute, kommt es auch nicht zum Kauf. Ausnahme: Bei Preismodellen mit gestaffelten Beträgen kannst Du Dich auch für einen Preis eintragen, der schon für einen Interessenten alleine gilt. Übrigens: Damit möglichst viele Leute zusammenkommen, gibt es auf jeder der Sites die Möglichkeit, Freunde per E-Mail auf Angebote aufmerksam zu machen.

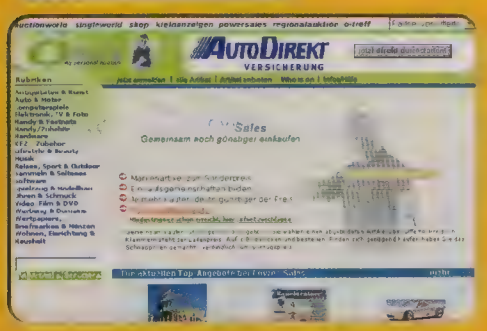
Hast Du Dein Spiel, Handy oder den PC glücklich erworben, geht es ans Zahlen und die Lieferung. Wie beides gehandhabt wird, hängt wieder vom Betreiber der Shopping-Sites ab. In jedem Fall solltest Du einen Blick in die allgemeinen Geschäftsbedingungen werfen. Dort finden sich auch Hinweise auf Rückgaberecht, Umtausch und Lieferzeit. Wir haben die sechs bekanntesten Power-Shopping-Sites unter die Lupe genommen und die wichtigen Infos zusammengetragen.

INFO

Mach den Preis-Check

Bei Power-Shopping-Angeboten kannst Du zwar bis zu 30 Prozent sparen, doch das muss nicht der bestmögliche Preis sein. Die Beträge werden ab der unverbindlichen Preisempfehlung der Hersteller gerechnet. Gerade bei Soft- und Hardware kann es aber vorkommen, dass Produkte in Großmärkten oder bei Sonderaktionen trotzdem noch billiger zu haben sind. Also: erst Preisauskünfte einholen, dann einkaufen!

www.offerto.de



Auch Auktionshaus Offerto bietet unter der Rubrik „powersales" ein Forum für gemeinsames Shopping an. Allerdings stellt Offerto dabei nur die Plattform zur Verfügung. Das heißt, jeder, der sich auf der Site registriert hat, kann seine Produkte anbieten. Dafür gibt es ein breit gefächertes Angebot, auch an PC- und Konsolen-Spielen. Der Kaufvertrag kommt zwischen Anbieter und Käufer zustande. Offerto ist, was Lieferung, Zahlung oder Umtausch betrifft, außen vor.

www.cheap4you.de

Wer auf Armani-Jeans und Versace-Sonnenbrillen steht, ist hier an der richtigen Adresse. Ansonsten hat Cheap4you nicht viel zu bieten. Das Angebot ist völlig unübersichtlich aufgebaut und auch mit Mengenrabatt noch für den eher dicken Geldbeutel. Vorsicht ist bei den allgemeinen Geschäftsbedingungen geboten: zur Lieferzeit werden keine Angaben gemacht. Ist die Ware nach vier Wochen noch nicht da, musst Du sie schriftlich einfordern. Kein Rückgaberecht!

www.yeebab.de

Wer bei Yeebab einkaufen will, muss sich nicht nur online anmelden, sondern auch noch auf einen Brief mit Zugangsdaten warten. Erst dann wirst Du als Käufer freigeschaltet. Positiv fällt auf, dass man bis fünf Tage vor Ablauf einer Aktion sein Kaufinteresse rückgängig machen kann. Dafür geht nach der Lieferung der Ware (kostenlos) ein Umtausch nur, wenn offensichtliche Mängel nachweisbar sind. Zur Lieferzeit gibt es keine Angaben. Gezahlt wird per Bankeinzug.

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (1)

Schülermagazin

Endlich mal nicht nur Hausaufgaben!

Eine Webadresse für Schüler zu entdecken, die mehr als nur Hausaufgabenhilfe bietet, ist gar nicht so leicht. Aber wenn man durch *www.scoolz.de* zappt, wird man überrascht sein, wie groß das Info-Angebot ist. Hier findest Du neben einem Kummerkasten („help") und Kinotipps auch den neusten Klatsch aus der Musikszene.

Autoren können in der Rubrik „@school" in Schülerzeitungen aus ganz Deutschland schmökern und Ideen für das eigene Schülermagazin sammeln.

www.scoolz.de

Unter „Computer – Spiele" wird ein aktuelles Spiel vorgestellt. Lob verdienen auch die Links zu den Spieleherstellern

Die 3. Generation

Sie schauen, als ob sie wüssten, wer Shakespeare ist: „Big Brother" machte Die 3. Generation richtig berühmt

Das haut rein: In der Prärie muss Dein Bike extremste Belastungen verkraften

Nur für Hartgesottene: die Fotogalerie der aufgearbeiteten Bike-Teile. Was wohl dem Fahrer passiert ist?

Für krasse Biker

Bring Dein Rad zum Schmoren!

Nach dem Motto „Nur die Harten kommen in den Garten" scheint *www.racerx.de* für das Mountainbiking zu werben. Unter „Suicidal Parts" wird ein Horrorkabinett an zerstörtem Material geboten.

Natürlich versorgt Dich die Page auch mit Eventberichten, knallharten Videos und Terminen. Ein Mail-Service informiert regelmäßig per E-Mail über Biker-News. Und im Strecken-Guide steht, wo man sich auf Downhills und Dualslaloms in der nahen Umgebung die nächsten blauen Flecken holen kann.

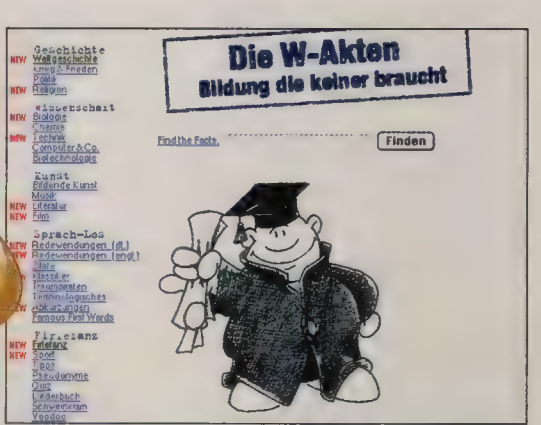
www.racerx.de

Wissen ist Macht

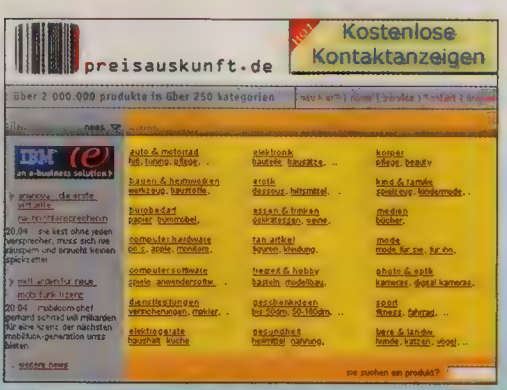
...auch wenn's unnütz ist

Warum ist OP-Kleidung grün? Ist Pokémon eine Abkürzung? Und wofür steht sie dann? Stimmt es, dass der Zehn-Mark-Schein einen Schreibfehler hat? Solche Fragen werden in den „W-Akten" beantwortet. Die Webadresse strotzt nur so vor witzigen Facts aus Bereichen wie Geschichte, Sport und Film. Aber auch nützliche Infos wie englische Redewendungen verdienen einen Surf-Besuch.

www.biolinx.de/bildung/index2.htm



In den „W-Akten" sammelt Willi Weißwas Wissen, das keiner braucht, aber mächtig interessant ist. Stöbere selbst mal rum!



Auf der übersichtlich gestalteten Site findet man sich schnell zurecht und wird innerhalb kürzester Zeit zum Preisprofi

Smart shoppen

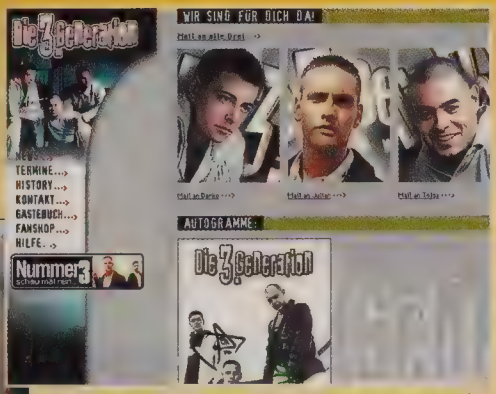
Hier gibt's die besten Preise

Endlich kannst Du Dir eine neue 3D-Grafikkarte leisten, willst aber nicht stundenlang auf Schnäppchensuche gehen? Dann surf zu *www.preisauskunft.de*

Der Service: Ein paar einfache Eingaben in die Suchmaschine, und Dir wird aus über zwei Millionen Produkten der günstigste Anbieter herausgesucht. Profis nutzen diese Site, um sich über Marktpreise von Waren zu informieren, die auf Auktionen angeboten werden.

www.preisauskunft.de

Text: Lisa Brack · Fotos: Buhe (1), Cinetext (1), ASA (1)



Die drei Jungs versprechen eine Antwort auf jede Mail

Mit ihrem Hit „Leb!" schaffte es die „Big Brother"-Band, die Spitze der Charts zu erobern!

Die Hausband der Wohncontainer-Soap „Big Brother" zeigt sich unter *www.die3generation.de* von ihrer besten Seite: Julian, Tolga und Darko berichten über Konzerte und Highlights, stellen das aktuelle Album vor und erzählen, wie alles begann. Bei „Das volle Programm" findet man sämtliche Songs, die von der Band herauskamen. Dazu gibt es feine Hörproben und Videoclips. Im Fanshop kannst Du das Tour-T-Shirt günstig ergattern.

Groupies, aufgepasst: In der virtuellen Wohnung der Band könnt Ihr nach Herzenslust rumschnüffeln und einige interessante private Details erfahren...

www.die3generation.de

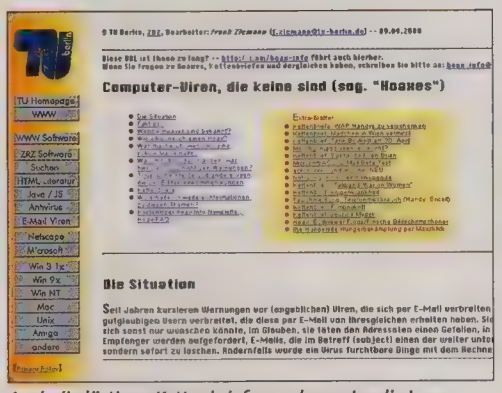
Pure Panikmache?

Computerviren sind oft erfunden

Kommt Dir das bekannt vor? Plötzlich trudelt eine E-Mail ein, die eindringlich davor warnt, Nachrichten mit bestimmten Betreffzeilen zu öffnen? Angeblich seien das Viren, die in Nullkommanix alles auf dem Rechner löschen. Bester Tipp: ignorieren und löschen!

Wer Genaueres über diese schlechten Scherze, genannt „Hoaxes", erfahren möchte, sollte zur Website der Technischen Uni Berlin surfen, die von Antivirus-Experten entwickelt wurde. Hier gibt's Infos über die neusten Hoaxes und wie man sie erkennt. Auch über „echte" Viren kannst Du etwas erfahren. Übrigens: Bis jetzt sind – außer dem ILOVEYOU-Virus, der Anfang Mai für Schlagzeilen sorgte – keine Fälle bekannt, in denen es den Virus auch gab, vor dem so sehr gewarnt wurde!

www.tu-berlin.de/www/software/hoax.shtml



Auch die lästigen Kettenbriefe werden unter die Lupe genommen und untersucht, ob ihre Aufrufe wahr sind

TERMINE

Spiel, Satz und Sieg

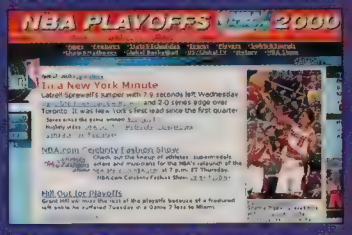
29.5. – 11.6., www.frenchopen.org

Ab dem 29. Mai wird's auf dem Center Court in Paris wieder spannend: Spielt Agassi erneut alle in Grund und Boden? Haben die Williams-Schwestern noch mehr Muckis aufgebaut? Wichtige Facts und Hintergründe liefert diese Site.

Basketball-Finals

www.nba.com (Finals 4.6., 23.30 Uhr)

Auch ohne Air Jordan werden die NBA-Finals am 4. Juni bestimmt der totale Nervenkrieg. Auf dieser Site bekommst Du alle Infos, um mitreden zu können.



Simon Says im Interview

9.6., 20 Uhr, www.docrock.de

Seit sechs Jahren schrammelt die vierköpfige Crew aus Kalifornien – mit wachsendem Erfolg. Die Rockband erzählt im Video-Interview von ihrer Tourerfahrung mit der deutschen Band Such A Surge.

Rock am Nürburgring

9. – 11.6., www.rock-am-ring.com

Am Ring wird wieder gerockt. Bands wie Pearl Jam, Freundeskreis, Bush und Oasis heizen dort ordentlich ein, wo ansonsten Schumi & Co. Gummi lassen. Die Organisatoren planen eine Webübertragung.

Steig ein: Webrides

Nimm Dir einen Butler zum Surfen!

Der Zeigefinger ist vom Mausklicken schon wund? Dann *lass* doch einfach surfen. Bei Datango nimmt Dich ein Webjockey zu einem Netzritt in Dein Wunschthema mit. In der Kategorie „Gaming" gibt es beispielsweise knapp 40 verschiedene Touren. Man wird drei bis fünf Minuten durch spannende Sites geführt und erfährt über die Lautsprecher Zusatzinfos.

Außerdem kannst Du selbst Webrides basteln und anbieten. Wenn sie tatsächlich auf der Site landen, dann gibt's sogar ein Honorar.

www.datango.de

Bequem: Ein Netzdiener serviert Dir die gewünschten Pages

Satteln lassen und einfach losreiten: Datango nimmt Dir das mühevolle Mausklicken und Durchsuchen ab

Brandneu: Eure Internet-Charts

Künftig findet Ihr hier die Top 5 Eurer Lieblings-Websites zu jeweils einem bestimmten Thema. Schickt diesmal eine Postkarte mit Eurer bevorzugten **Web-Suchmaschine** unter dem Stichwort „Lieblings-Homepage". Mehr dazu im Aktionsstern!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Den Hintern plattgesurft? Dann raus an die frische Luft! Unter allen Einsendern für die neuen Web-Charts verlosen wir 1 „Killer Loop"-Skateboard (siehe auch Jackpot-Seite 138). Schickt Euren Webhit bis 7.6.2000 an BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Lieblings-Homepage", Postfach 200 221, 80002 München. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Höllentrip in die Vergangenheit: Science-Fiction-Spezialist Ridley Scott („Blade Runner") hat einen bombastischen Film über das Ende des Römischen Reichs inszeniert.

GLADIAT

Im Kampf Römer gegen Germanen führt General Maximus Meridus (Russell Crowe, M.) die Südländer zum Sieg

Enges Verhältnis: Kaiser Marcus Aurelius (Richard Harris, r.) will Maximus zum neuen Statthalter von Rom ernennen...

Noch vor der Amtsübergabe stirbt der römische Herrscher unerwartet...

...und sein Nachwuchs übernimmt die Staatsgeschäfte. Fortan finden Gladiatorenwettkämpfe zur Belustigung des Volkes statt

Die alten Römer lebten auf großem Fuß. Die Sandalengröße ist aber leider nicht überliefert

...doch Commodus (Joaquin Phoenix), der Sohn des Kaisers, will das verhindern

Eine einseitige Geschwisterliebe: Lucilla (Connie Nielsen) verachtet ihren bösartigen Bruder

Nach der Ermordung seiner Familie ist der ehrenwerte Maximus zur versklavten Killermaschine verkommen

Gladiatorenschicksal: Jeder Kampf kann der letzte sein. Das gilt auch für Maximus (l.) und Juba (Djimon Hounsou)

Lucilla ist hin- und hergerissen: Soll sie dem dekadenten Treiben ihres Bruders Einhalt gebieten? Maximus gar zur Flucht verhelfen? Aber auf Verrat steht der Tod

Blutiger Showdown: Nachdem der Gladiator (r.) den jungen Kaiser mehrfach gedemütigt hat, kommt es zum alles entscheidenden Kampf um Rom und Ehre

Mit den unendlichen Weiten des Universums kennt Filmemacher Ridley Scott sich aus. Doch was den Sci-Fi-Spezialist („Blade Runner", „Alien") als kleiner Junge zum ersten Mal aus dem Kinosessel riss, waren die zwei monumentalen Historienschinken „Ben Hur" und „Spartacus".

Daumen rauf oder runter? **Das Bild des römischen Kaisers, der im Kolosseum das Schicksal von Gladiatoren mit einem einzigen Fingerzeig entscheidet, hat den Filmfreak bis heute nicht mehr losgelassen.** Deshalb nahm Scott das neue Millennium zum Anlass, um eines der wichtigsten Ereignisse der Weltgeschichte noch einmal zu verfilmen. Und wie er das getan hat! **Fast alles, was an Superlativen in den letzten 40 Jahren auf die Leinwand gebannt wurde, wird hier in den Schatten gestellt.**

Das gigantische Projekt war ein einziger Kraftakt – bestehend unter anderem aus: 12.000 Kostümen, 16.000 Pfeilen, 2.500 Waffen jeglicher Art sowie 300 Spezialisten, die für den kompletten Nachbau des römischen Stadtkerns zuständig waren. Von den Spezialeffekten ganz zu schweigen.

Nun bedeutet Masse noch lange nicht Klasse. Doch dem Regisseur gelingt das Kunststück, bei allem Gigantismus die Story unversehrt durchzubringen. Er beschreibt in wuchtigen Bildern den moralischen Verfall Roms nach dem Tod des Kaisers Marcus Aurelius (Richard Harris). **Der verdiente Feldherr Maximus Meridius (Russell Crowe, bekannt aus „Insider") wird durch eine Intrige zum Sklaven.** Doch er kehrt als Gladiator nach Rom zurück und führt einen gnadenlosen Rachefeldzug gegen den neuen Machthaber Commodus (Joaquin Phoenix). Nach diesem Spektakel ist man nur noch platt!

Text: Rainer Fellmann · Fotos: FWN (4)

Die Rückkehr der Sandalenfilme

40 Jahre nach „Ben Hur" und „Spartacus" ist monumentales Sandalen-Kino wieder angesagt. Lustiges zur Weltgeschichte liefern die unteren beiden Filme.

Ben Hur, 1959
Die Entstehung dauerte zehn Jahre. 50.000 Komparsen erforderte dieses Oscar-prämierte Werk. Nach dem legendären Wagenrennen wurde das Wort Filmgeschichte neu buchstabiert.

Spartacus, 1960
Ein Jahr nach „Ben Hur" folgte Stanley Kubricks Historienspektakel mit Kirk Douglas.

Das Leben des Brian, 1980
Eine bissige Satire über die Bibel, in der statt Jesus versehentlich Krippennachbar Brian am Kreuz landet. Der Anarcho-Comedy-Truppe Monty Python war noch nie etwas heilig.

Die römische Kanone, 1994
Typisch Leslie Nielsen: reist 2000 Jahre zurück in die Vergangenheit und nimmt einfach seine Kanone mit. Dabei lieben die alten Römer doch Brot und Spiele.

Action 1 · Spannung 2 · Anspruch 2

Gladiator
Historienfilm/USA

Start: 25.5. | ab 16 Jahre beantr.

www.gladiator-thefilm.com/

Darsteller: Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Connie Nielsen, Oliver Reed, Derek Jacobi

Wuchtig, üppig, leinwandzerfetzend: Ridley Scott setzt wieder mal neue Maßstäbe

1

REIF FÜR DIESE INSEL?

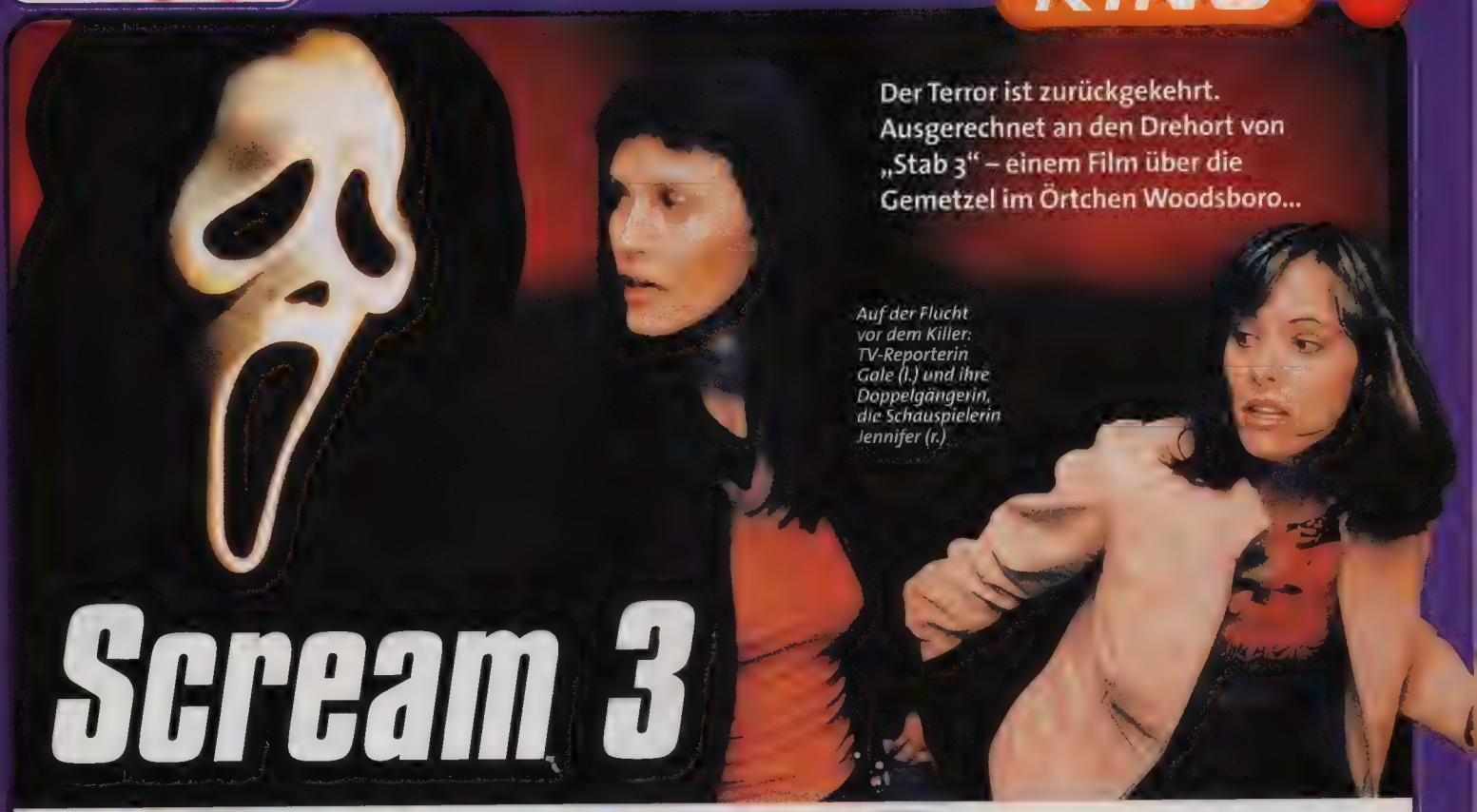
Mit den aktuellen Hits von:

A-HA • SASHA • ANTON FEAT. DJ ÖTZI • GUANO APES • GIGI D'AGOSTINO
TOM JONES • GABRIELLE • WESTLIFE • RICKY MARTIN • MEMBERS OF MAYDAY
HYPERTRAXX • THOMAS D. DESTINY'S CHILD • VENGABOYS

COPY KILLS MUSIC WSM POLYSTAR Sony Music Media

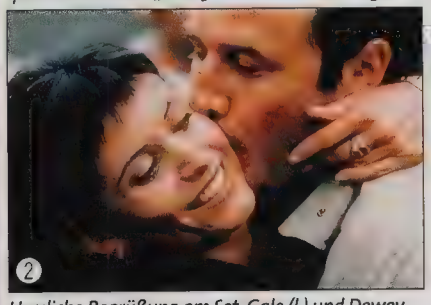
Scream 3

Der Terror ist zurückgekehrt. Ausgerechnet an den Drehort von „Stab 3" – einem Film über die Gemetzel im Örtchen Woodsboro...

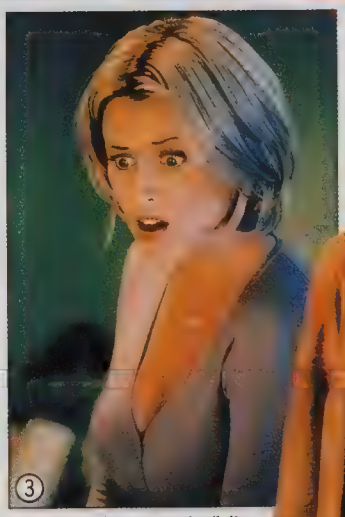


Auf der Flucht vor dem Killer: TV-Reporterin Gale (l.) und ihre Doppelgängerin, die Schauspielerin Jennifer (r.)

Regisseur Bridger (l.) ist ernsthaft besorgt. Die Schauspieler seines Films „Stab 3" sterben wie die Fliegen



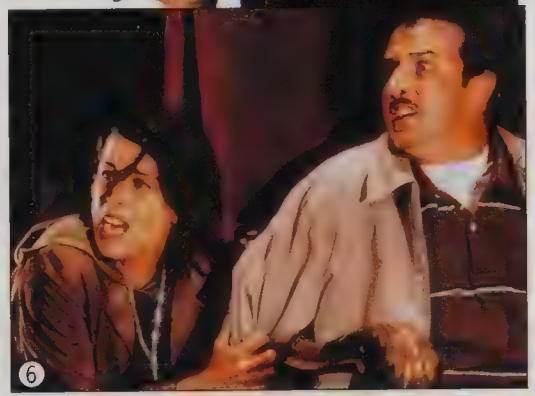
Herzliche Begrüßung am Set: Gale (l.) und Dewey haben sich seit drei Jahren nicht mehr gesehen



Sexy Sarah hat in „Stab 3" die Dummes-Blondchen-Rolle

Rat mal, wer da spricht?! Sidney beim Plausch mit dem unheimlichen Maskenträger

Der Killer mit der schwarz-weißen Maske kennt kein Erbarmen. Beim Anblick seiner Klinge erschrecken sich zwei Darsteller fast...



...zu Tode. Ähnlich ergeht es Sidney (l.) und ihrem Beschützer Dewey. Können sie einem erneuten Massaker entkommen?

Allein die Dreharbeiten zu „Scream 3" bieten ausreichend Stoff für einen eigenständigen Thriller. Am Set galt oberste Geheimstufe. Die Schauspieler bekamen erst vor Ort Informationen zu den Szenen des jeweiligen Tages. Regisseur Wes Craven wollte verhindern, dass (wie bei Teil Zwei) plötzlich Auszüge des Drehbuchs im Internet auftauchen – es ist ihm gelungen.

Nicht nur die Entstehung, auch die Story zum letzten Teil der Schlitzer-Trilogie ist ganz schön vertrackt: **„Scream 3" ist ein Film-im-Film, denn die Story spielt in Hollywood während der Dreharbeiten zu „Stab 3".** Das ist ein Gruselschocker, in dessen Mittelpunkt das Massaker von Woodsboro steht, jenem Ort, an dem Sidney Prescott (Neve Campbell) erstmals Bekanntschaft mit dem Killer machte – wie jetzt die Darsteller von „Stab 3"...

Craven ist ein Meister der falschen Fährten. Ein ums andere Mal führt der Horror-Spezialist auch instinktsichere Slasher-Fans in die Irre. Weitere Verwirrung stiftet er, indem er Sidney und die TV-Reporterin Gale Weathers (Courteney Cox Arquette) in zwei Versionen präsentiert: einmal als „Scream 3"-Figur und einmal als „Stab 3"-Figur. Am Ende aber werden alle Morde ziemlich clever aufgedröselt.

Text: Rainer Fellmann

Action 3 | Spannung 2 | Humor 2

Scream 3
Horror/USA

Start: 22.6. | ab 16 Jahre

www.scream3.de

Darsteller: Neve Campbell, David Arquette, Courteney Cox Arquette, Parker Posey

Dreht Euch nicht um, der irre Schlitzer geht rum. Auch im dritten Teil fließt literweise Blut

2

Die Jahr(zehnt)e gehen dahin. Rayford (Eddie Murphy, l.) und Claude (Martin Lawrence, r.) haben es sich im Knast scheinbar gemütlich gemacht...

Lebenslänglich

BRAVO Screen Fun AKTION!

Seit Wochen haben triebgesteuerte Kids die Kino-Charts fest im Griff. Klar: Es geht um „Harte Jungs". Wir verlosen 10 Soundtracks mit der Filmmusik. Zum Bundle wird das Ganze mit je 1 CD „BRAVO Black Hits". Wie Ihr mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Kaum wieder zu erkennen: die Star-Komiker Murphy (l.) und Lawrence als Opas

Erst ist's komisch, dann tragisch: Eddie Murphy und Martin Lawrence schmoren Ewigkeiten lang unschuldig im Gefängnis.

Hätte Taschendieb Rayford Gibson (Eddie Murphy) die Folgen geahnt, er hätte seine Finger von der Geldbörse des Bankkassierers Claude Banks (Martin Lawrence) gelassen. So aber bekommen beide ein Problem: Am Ende des Abends können die zwei ihre Zeche in einem Nachtclub nicht mehr bezahlen. **Um sich „auszulösen", werden sie zu Partnern wider Willen – und landen nach einer Kette unglücklicher Zufälle als Mörder im Knast. Lebenslänglich.**

Anfangs zicken sich Eddie Murphy und Martin Lawrence an wie das „verrückte Paar" Walter Matthau und Jack Lemmon. Doch zunehmend bekommt die Buddy-Story tragische Züge. **Überraschend zeigen die Komiker Murphy und Lawrence, wie gut sie auch Charakterrollen spielen können.**

Dem Film allerdings tut dieser Genre-Mix aus Kleinganoven-Komödie und Unschuldig-hinter-Gitter-Drama nicht sonderlich gut. Sind die Gags in der ersten Hälfte noch originell und witzig, wirken sie im weiteren Verlauf nur noch störend. Beeindruckend bis zum Schluss aber sind die beiden Hollywood-Stars.

In Spanky's Nachtclub fängt alles an: Glücksspieler und Taschendieb Rayford Gibson (Eddie Murphy) hat Pech bei einem Coup...

...und landet mit Kumpel Claude (Martin Lawrence, l.) hinter Gittern. Die beiden denken, dass sie bald wieder draußen sind...

...die Mithäftlinge sind davon aber nicht so überzeugt, denn hier beteuert jeder seine Unschuld

Rayford (l.) prügelt und trickst sich durchs alltägliche Knastleben. Lustig ist das aber nicht gerade

⑤ *Die Haare sind grau, die Mundwinkel hängen auf Halbmast. Doch wenn's wirklich drauf ankommt...*

...halten die beiden streitbaren Knackis immer noch eisern zusammen

Action 2 | Spannung 3 | Humor 1

Lebenslänglich

Tragikomödie/USA

Start: 1.6. | ab 12 Jahre beantr.

www.lifemovie.com

Darsteller: Eddie Murphy, Martin Lawrence, Obba Babatundé, Nick Cassavetes

Brillante Darsteller in einem ansonsten mittelprächtigen „Von-allem-etwas"-Mix

3

Text: Hein Schlüter · Fotos: Bauer Publishing (4)

Kommst du noch mit zu mir?

Aber mit in die Kiste steige ich nicht!

Ja und Nein sind nicht die einzigen Antworten auf die wichtigen Fragen, die sich im Leben stellen. Vielleicht gar nicht so verkehrt, sich schon rechtzeitig darauf vorzubereiten. Wie? Zum Beispiel mit den BZgA-Broschüren. Ganz einfach bestellen.

bitte ankreuzen:

- Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft (Broschüre)
- Verhüten – null problemo (Kurzinfo im Comic-Stil)
- LoveLine (CD-ROM über Liebe und Sexualität zu DM 20,--)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

IX/24

Kontrapunkt, Düsseldorf

BZgA

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

Weitere Infos unter www.loveline.de

Die wichtigsten Filme des Monats

Steht im Schussfeld rivalisierender Gangsterfamilien: Kampfkünstler Jet Li

Noch ist's nur lockere Kung-Fu-Keilerei: Jet Li (r.) und Russel Wong

Romeo Must Die

Böse Jungs wollen sich um jeden Preis eine weiße Weste erkaufen. Mittendrin statt nur dabei: Action-Star Jet Li.

Ohne Shakespeare-Anleihen flimmert fast nichts mehr auf dem Schirm. Der legendäre Dichter hat das Kino („Shakespeare in Love") ebenso fest im Griff wie das Fernsehen – seine Arbeit wurde im „Big Brother"-Container wild diskutiert.

Derweil hat auch das Action-Genre den edlen Wortkünstler für sich entdeckt: Nach Leonardo DiCaprio und Claire Danes in „Romeo + Juliet" sind es nun Martial-Arts-Star Jet Li („Lethal Weapon 4") und Soulsängerin Aaliyah, zwischen denen eine heiße „Romeo und Julia"-Romanze lodert. Und zwar im Hafenviertel von Oakland, einem üblen Pflaster, das von zwei Gangsterfamilien kontrolliert wird. Als ein Clan-Mitglied jäh ausgeknipst wird, entwickelt sich eine wüste Keilerei, bei der alle Federn lassen müssen...

Das Styling ist hip, die Autos sind protzig, und die Kick-Kaskaden knallen hyperreal. Jet Li Must Live!

Action 1 Spannung 2 Humor

Romeo Must Die Start: 8.6.
Actiondrama/USA ab 12 Jahre beantr.
www.romeomustdie.net

Jackie Chan muss sich warm anziehen. Mit diesem Film holt ihn Kollege Li von den Füßen

2

Soulsängerin Aaliyah in ihrer ersten Filmrolle als sexy Julia

Vorsicht, Tiefflieger: Han Sing (Jet Li) beim morgendlichen Fitnesstraining

Baseballschläger meets Martial Arts – dreimal dürft Ihr raten, wer gewinnt...

KINO TOP 5

So viel Zeit muss sein: Stuart Little beim Hygiene-Check mit seinem großen Bruder (l.)

1 **Stuart Little**
MIT MÄUSERICH STUART
Der Käsefresser hat Pikachu & Co. locker von der Spitze verdrängt.

2 **Erin Brockovich**
MIT JULIA ROBERTS
Mit High Heels und Wonderbra auf dem Pfad der Tugend.

3 **Pokémon – der Film**
MIT PIKACHU
Rekord: Mehr als eine Million Zuschauer nach nur vier Tagen.

4 **Erkan & Stefan**
MIT ERKAN & STEFAN
Gaaanz schön krass, der frontale Durchmarsch des Kult-Duos.

5 **Keine halben Sachen**
MIT BRUCE WILLIS
Wenn Willis im Feinripp-Unterhemd Waffen reinigt, schmelzen die Frauen einfach dahin...

Ein ganz gewöhnlicher Dieb

Oscar-Preisträger Kevin Spacey als moderner Robin Hood.

Auch wenn der irische Berufsverbrecher Michael Lynch (Kevin Spacey) die Beute seiner Raubzüge nicht ganz so wie Robin Hood an die Armen verteilte, galt er doch als Volksheld. Klar, wenn man sich zuerst in die Schlange stellt, um die Stütze abzuholen, und unmittelbar darauf das Sozialamt überfällt, ist die verhasste Obrigkeit ganz schön blamiert.

Respektlos spielt Lynch mit der Polizei Katz und Maus, legt sich sogar mit der IRA an. Daneben kümmert er sich liebevoll um seine Großfamilie und etwas autoritärer um seine Bande. Diesen Typen gab es wirklich: Er hieß Michael Cahill und wurde 1994 auf offener Straße erschossen. Vor zwei Jahren verfilmte John Boorman dessen Leben unter dem Titel „Der General". Nun verkörpert der brillante Kevin Spacey den derben Zeitgenossen.

Nach getaner Arbeit gibt sich Lynch (M.)...

...dem Vergnügen hin – der Dieb als Partylöwe

Action 2 Spannung 2 Humor 2

Ein ganz gewöhnlicher Dieb Start: 4.5.
Gauner-Komödie/USA ab 16 Jahre beantr.
www.odc-film.de

Augenzwinkernde Räuberpistole in der Tradition englischer Gentlemen-Krimis

2

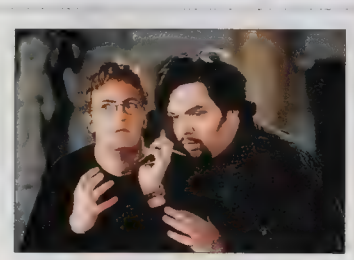
Ein Date zu dritt

Zwei Jungarchitekten tun für einen lukrativen Job alles.

Ganz schön anzüglich, dieser Filmtitel. Was sich anhört wie eine Aufforderung zum Gruppensex, ist genau genommen noch viel wilder: Um seine Teilnahme an einem Architekten-Wettbewerb nicht zu gefährden, lässt sich Oscar (Matthew Perry) von Auftraggeber Charles Newman (Dylan McDermott) anheuern – als Babysitter für dessen Geliebte (Horrorfilm-Star Neve Campbell darf endlich mal Spaß haben).

Als Oscar merkt, dass er den Job nur gekriegt hat, weil Charles ihn für schwul hält, ist es bereits zu spät: Er hat sich in Amy verknallt. Sein Problem kann Oscar nur seinem (tatsächlich) schwulen Freund und Geschäftspartner Peter (Oliver Platt) anvertrauen...

Liebe, Drama, Wahnsinn – zwischen diesen Extremen rast die köstlich aufspielende Crew hin und her.



Auftrag verzweifelt gesucht: Oscar (l.) will...

...mit Charles (r.) ins Geschäft kommen

Action 2 Spannung 1 Humor 2

Ein Date zu dritt Start: 1.6.
Komödie/USA ab 12 Jahre beantr.
www.3totango.com

Hollywoods heißeste Jungstars auf der Jagd nach Reichtum, Ruhm und natürlich Sex

2

Good Vibrations

Alien Herold sucht eine Frau zwecks interstellarer Zeugung.

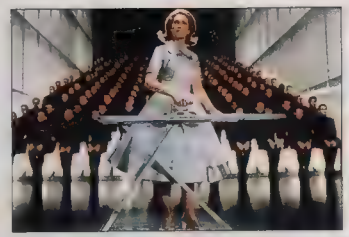
Als sei der irdische Geschlechter-k(r)ampf nicht schon kompliziert genug, rückt Oscar-Preisträger Mike Nicholas („The Birdcage") jetzt auch noch mit einer kosmischen Beziehungskiste an. Sollte man meinen!

Doch was sich zunächst nach einer ziemlich durchgeknallten Idee anhört, entpuppt sich letztendlich als freche Komödie über Männer, Frauen und das Universum, das zwischen ihnen liegt.

Harold (wirklich witzig: Gary Shandling) lebt hinterm Mond und gehört einer mächtigen Spezies an, die nur aus Männern besteht. Zur Weltallherrschaft fehlt den Aliens aber der Nachwuchs. Mit einem skurrilen Fortpflanzungsorgan im Schritt wird Harold darum zur Erde geschickt...

Bis er endlich die Richtige gefunden hat, plagt einen bereits himmlischer Muskelkater vor lauter Lachen.

Intergalaktische Mission: Harold soll auf...



...der Erde eine Frau schwängern. Ob's klappt?

Action 3 | Spannung 3 | Humor 2
Good Vibrations
Komödie/USA
Start: 1.6.
ab 12 Jahre beantr.
www.columbiatristar.de
Was man schon immer über Sex vom anderen Stern wissen wollte. Ein überirdischer Spaß!
2

Die Feuersteins in Viva Rock Vegas

Yabbadabbadoo! Fred, Barnie und Co. rocken die Steinzeit.

Wenn ein „Yabbadabbadoo!" das Trommelfell erschüttert, weiß jeder, wo er gelandet ist: bei den Feuersteins in der Steinzeit. Da waren Dinos noch herzige Schoßhunde und die Burger hatten einen steinharten Biss. Diesmal befinden wir uns noch weiter in der Vergangenheit:

Fred (Mark Eddy) neigt zwar schon zur Korpulenz, ist aber noch jung und gerade schwer verliebt – in Wilma, Tochter aus bestem Hause, die die Nase von reichen Steinzeitfuzzis gestrichen voll hat. Während Fred seine Brunft-Aktivitäten verstärkt, umgarnt Kumpel Barnie (Stephen Baldwin) die Kellnerin Betty (Jane Krakowski). Und zu viert verbringen sie ein Wüsten-Wochenende in Rock Vegas. Massige Spaßbrocken treffen auf nette Gags.

Pech im Spiel, Glück in der Liebe: Fred (l.)...

...verzockt seine Kohle, kriegt aber Wilma

Action 2 | Spannung 2 | Humor 2
Die Feuersteins in Viva Rock Vegas
Steinzeit-Komödie/USA
Start: 8.6.
ab 6 Jahre beantr.
www.vivarockvegas.com
Ihr wollt wissen, wann und wo Fred seine Wilma rumgekriegt hat?! Das könnt Ihr haben...
3

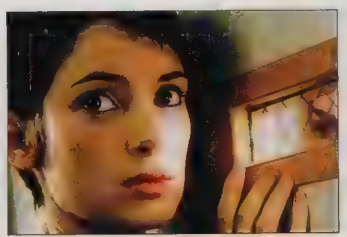
Durchgeknallt

Verrückt oder normal? Winona Ryder blickt in den Abgrund.

Das kommt jeden Tag und überall vor: Menschen, die nicht der Norm entsprechen, werden leichtfertig als durchgeknallt oder oft gar als gestört bezeichnet. Susanna (Winona Ryder) ist so eine vermeintlich Durchgeknallte. Nach einem Selbstmordversuch findet sie sich in einer psychiatrischen Klinik wieder – und das, obwohl die Symptome ihrer Störung äußerst vage sind.

Auf dem schmalen Grad zwischen Normalität und Wahnsinn verliert Susanna beinahe das Gleichgewicht. Wäre da nicht ihre Leidensgenossin Lisa (Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie), die Susanna hilft, langsam wieder auf die Beine zu kommen.

Wie leicht ein Mensch abstürzen kann, wenn ihm niemand die Hand reicht, zeigt dieser erschreckend glaubwürdige Film von James Mangold.



Susanna ist schockiert über den schlimmen...

...Zustand, in dem sich Lisa (M.) befindet

Action 2 | Spannung 2 | Anspruch 2
Durchgeknallt
Drama/USA
Start: 15.6.
ab 12 Jahre beantr.
www.girlinterrupted.com/
Nach diesem Kinobesuch lacht man nicht mehr so schnell über die Macken anderer Menschen
2

Do Not Disturb

Stummes Mädchen wird Zeugin eines brutalen Mordes.

Der Aufenthalt in einer fremden Stadt ist an sich schon eine ziemlich aufregende Angelegenheit. Die Richmonds (William Hurt und Jennifer Tilly) indessen erleiden fast einen Herzinfarkt, als ihre stumme Tochter Melissa (Francesca Brown) gleich nach der Ankunft in Amsterdam unter die Räder gerät.

Auch als die Kleine wieder auftaucht, bleibt der Adrenalinspiegel im roten Bereich: Skrupellose Gangster haben sich an die Fersen des cleveren Mädchens geheftet, die Zeugin eines hinterhältigen Verbrechens wurde. Jetzt steht sie auf der Abschussliste.

Action-Spezialist Dick Mass verliert keine Zeit: Von der ersten Minute an jagt er mit einem Wahnsinnstempo durch das Kanallabyrinth von Amsterdam. Bis zum kuriosen Ende gibt's aber auch reichlich zu lachen.

Walter (r.) und Cathryn vermissen ihre...

...Tochter, die derweil mit Gangstern spielt

Action 2 | Spannung 2 | Humor 2
Do Not Disturb
Krimi/Holland
Start: 1.6.
ab 12 Jahre beantr.
www.donotdisturb.nl/
Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben... Spannung und Spaß pur
2

NEUES VON „STAR WARS"

Ab Juni starten die Dreharbeiten zu „Episode II" in Australien. Welcher Star kriegt welche Rolle? Werft mit uns einen Blick in die Gerüchteküche.

Joshua Jackson

http://come.to/JoshJackson

Wer kriegt denn nun die Rolle des Anakin Skywalker?! Da gibt es Gerüchte und Widersprüchliches: Jonathan Jackson („Dawson's Creek") steht wohl in konkreten Verhandlungen mit LucasFilm. George Lucas dagegen favorisiert ein unbekanntes Gesicht.

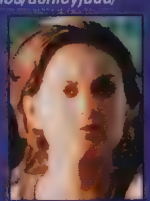
Spike Jonze

www.angelfire.com/ca/computersarenot-punk/spikejonze.htm/

Das lässt Fanherzen höher schlagen – die Stormtrooper kehren zurück! Und Spike Jonze wird aller Voraussicht nach in ihren Reihen marschieren. Zuletzt war das Multitalent als Soldat in „Three Kings" zu sehen, an der Seite von George Clooney, Mark Wahlberg und Ice Cube.

Ashley Judd

http://moviething.com/bios/ashleyjudd/



Zur Zeit verdichten sich die Gerüchte, dass Beauty Ashley Judd („Doppelmord") eine Rolle in „Episode II" bekommt. Gut ins Team passen würde sie, denn mit Königin-Amidala-Darstellerin Natalie Portman hat sie gerade den Film „Where The Heart Is" abgedreht.

Christopher Walken

http://walken.homepage.com/

Der kopflose Reiter in „Sleepy Hollow" wurde definitiv zu Probeaufnahmen eingeladen. Welche Rolle er übernimmt, ist noch unbekannt. Betrachtet man Walkens bisherige Filme (darunter „Pulp Fiction", „True Romance") wäre er der perfekte Bad Guy.

Natalie Portman

www.film.de/asp/content/[illegible] star_id=63209015661294.7

Zum guten Schluss ein vertrautes Gesicht: Natalie Portman alias Königin Amidala hat bei LucasFilm einen Vertrag für alle drei neu produzierten Teile der „Star Wars"-Saga unterschrieben. In „Episode II" werden sie und Anakin sich näher kommen. Das Resultat: Luke und seine Schwester Leia.

Text: Angelika Buscha, Rainer Fellmann, Hein Schlüter · Fotos: DMI Photos/Cinetext (3)

Die wichtigsten Videos im Mai/Juni

DVDs

The Sixth Sense

Horror • ab 12 • ab Ende Mai

„Ich kann Tote sehen!" Millionen begeisterter Zuschauer sind bei diesem Satz von Haley Joel Osment (r.) zusammengezuckt. Er und Bruce Willis gehen jetzt auf DVD auf schaurig schöne Geisterjagd. Extras: Making Of, Hintergrundinfos. 1

Mickey Blue Eyes

Mafia-Komödie • ab 6 • ab Ende Mai

Britische Blutarmut trifft auf italienische Blutsauger: Hugh Grant (l.) will in die Mafia einheiraten – unwissentlich. Humoriges Verwirrspiel, in dem der angehende Schwiegersohn erst mal den knallharten Schwiegervater (r.) überzeugen muss. 3

Lone Star

Spätwestern • ab 12 • ab Ende Mai

Vierzig Jahre nach dem ungeklärten Mord an einem rassistischen Sheriff (Kris Kristofferson, r.), wird dessen Skelett gefunden. Sein Sohn hat die undankbare Aufgabe, den Fall aufzuklären. Prickelnder Mix aus Familiendrama und Love Story. 2

VIDEO TOP 5 VERLEIH

1. **Star Wars: Episode I** – MIT LIAM NEESON
2. **Der 13te Krieger** – MIT ANTONIO BANDERAS
3. **Die Braut, die sich nicht traut** – MIT JULIA ROBERTS
4. **Verhandlungssache** – MIT KEVIN SPACEY
5. **Eiskalte Engel** – MIT SARAH MICHELLE GELLAR

Neu im Verleih

Typisch Bond: Selbst bei einer Halskrause besteht er auf Maßarbeit

BRAVO ScreenFun AKTION!

Hallo Fans von Mafia-Komödien und von Hugh Grant: Wir verlosen 2 x 1 Package zu „Mickey Blue Eyes" (siehe links) mit Video, Soundtrack und Poster. Wie man mitmachen kann, steht auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

James Bond: Die Welt ist nicht genug

Abenteuer • ab 12 Jahre • ab Mitte Juni

In seiner 19. Leinwand-Attacke wird der Superagent Ihrer Majestät mehr durchgeschüttelt als seine geliebten Martinis.

Schuld daran ist Milliardärstöchterlein Electra King (Sophie Marceau), die gemeinsam mit einem Terroristen (Robert Carlyle) das internationale Ölgeschäft kontrollieren will. Natürlich weiß Bond das zu verhindern, mit Coolness, Schlagkraft, Machotum – und Dr. Christmas Jones (sexy: Denise Richards).

Parallel zum Video erscheint die DVD mit jeder Menge Extras: Making Of, Musikvideo von Garbage, Kommentare von Michael Apted, David Arnold und Vic Armstrong, Trailer, Stuntaufnahmen plus Acht-Seiten-Booklet. Fett! 2

Rede oder stirb: 007 diskutiert mit dem Terroristen Renard (v.)

Gnadenlos schön

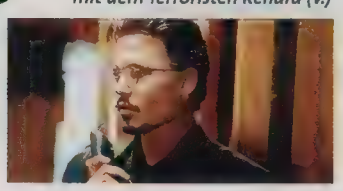
Satire • ab 6 Jahre • ab Ende Mai

Immer nur lächeln – von wegen! Der Schönheitswettbewerb im ländlichen Mount Rose artet zum Krieg aus. Teenager brüten hinter ihrer faltenfreien Stirn üble Intrigen aus, um den Titel zu gewinnen. Bitterböse, aber auch superlustig. 2

End of Days – Nacht ohne Morgen

Thriller • ab 16 Jahre • ab Anfang Juni

Arnie im Clinch mit dem Teufel, das hat selbst eingeschworene Fans irritiert. Unter der klischeehaften Story um Gut und Böse leidet selbst der harte Actionheld. 3



Die neun Pforten

Mystery • ab 12 Jahre • ab Mitte Juni

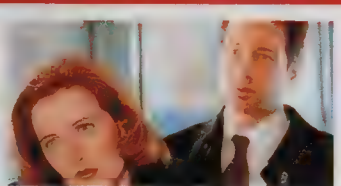
Der mit dem Teufel tanzt! Auf den Spuren eines satanischen Buches wird Johnny Depp von mysteriösen Mächten malträtiert. Was als elegant-ironische Teufelei beginnt, versandet am Ende in okkultem Hokuspokus. Schade drum. 3

Neu im Verkauf

Wehrlos – Die Tochter des Generals

Thriller • ab 12 Jahre • ab Ende Mai

Ganz schön heikel: Die Tochter eines Generals wird nackt, gefesselt und erdrosselt aufgefunden. Militär-Cop Travolta ermittelt. Angenehm ist das nicht, aber spannend. 2



Akte X: Closure

Mystery • ab 12 Jahre • ab Ende Juni

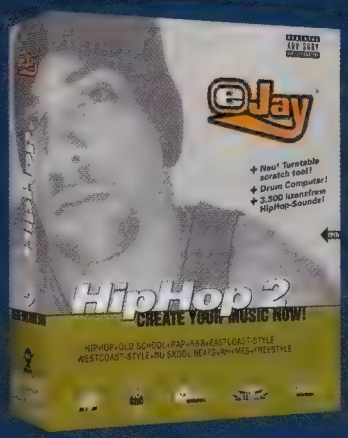
Das wurde aber auch Zeit! Endlich werden VHS-Kassetten ebenso mit Extras ausgestattet wie DVDs. Und im „Akte X"-Fall „Closure" wird besonders Agent Fox Mulder bedacht. Mit einem Porträt und vier Mystery-Puzzles zum Sammeln. 2

Bowfingers große Nummer

Komödie • ab 12 Jahre • ab Ende Juni

Auweia! Zwei Komödienstars in nur einem Film, kann das gut gehen? Es kann! Eddie Murphy (l.) und Steve Martin präsentieren den drolligsten Lehrgang über Guerillatechniken bei einer Filmproduktion. Eine verrückte Hommage ans Kino. 2

Text: Rainer Fellmann · Charts: MediaControl



Der HipHop eJay 2 ist die ultimative Software für Dich und Deinen Flow! Mit 3.500 Special Loops und Rhymes von Profis wie KDD. Mit Drum Computer für gepflegte Beats und Turntable Scratch Generator für alle Routinen. **Der HipHop eJay 2 ist das komplette Music-Creation-Programm für Deinen PC. HipHop is in the house!**

www.eJay.de
Music is coming home.

eJay The Net Music Company™

BEST CLUB IN TOWN

STAR WARS

Hochzeitsglocken dröhnen im Universum

Luke und Mara schweben auf Wolke Nummer sieben. Aber steht diese Verbindung unter einem guten Stern?

Die Hochzeit von Luke und Mara wird überschattet – durch die Schlacht um den Thron des Imperators.

Der Imperator ist tot. Alle Klone Palpatines wurden von Luke Skywalker vernichtet. Damit ordnen sich die Machtverhältnisse im Universum neu. Doch nach wie vor stellt die dunkle Seite eine Bedrohung dar. Zwei enge Vertraute des Verstorbenen kämpfen um das Erbe: sein Leibwächter Kir Kanos und die Agentin Mara Jade.

Gleich zwei Serien behandeln die aktuellen „Star Wars"-Geschehnisse: „Crimson Empire II" und „Union – Die Hochzeit von Luke und Mara". Den Anfang macht das furiose Kesseltreiben um Kir Kanos, dem Freund und Feind gleichermaßen auf den Fersen sind...

Parallel dazu verblüfft Jedi-Ritter Luke mit einer unglaublichen Ankündigung: Er will Mara Jade heiraten, die ehemalige Killermaschine des toten Imperators. Niemand weiß, ob es sich hierbei um einen raffinierten Plan handelt oder um eine echte Liebeshochzeit. Die Widerstände gegen diese Verbindung sind jedoch groß genug, um nicht nur die Feierlichkeiten, sondern das ganze Universum zu erschüttern.

Ein Fest für Fans: Hier erlebt Ihr Rachefeldzüge, Frontenwechsel und spektakuläre Actionszenen, die fast ebenso gewaltig sind wie im Kino.

Text: Arndt Hennig · Fotos: Dino Entertainment

Große Schlachten sind nötig, um die dunkle Seite der Macht zu bekämpfen

SCREENFUN AKTION!

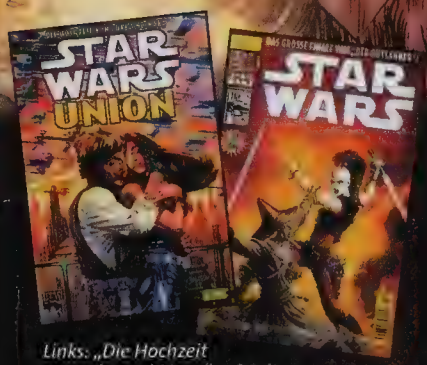
Sternen-Fans, hergehört! Beim Schmökern im Star Wars-Comic geben Euch die Songs der brandheißen „SCREENFUN-Hits Vol. 2" die Dröhnung. Wir verlosen 10 Scheiben voller Spiele-Sounds. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das letzte Stündlein des Imperators hat geschlagen

Mit schnellen Bikes brettern Kopfgeldjäger durch die Galaxie

Luke Skywalker (l.) feiert mit Han Solo seinen Junggesellenabschied

Mara Jade: Die Killermaschine ganz in Weiß



Links: „Die Hochzeit von Luke und Mara", 116 Seiten, 16,90 Mark. Rechts: „Crimson Empire II", 64 Seiten, 5,90 Mark. Dino Verlag

INFO

Das Parallel-Universum

Im Gegensatz zu vielen anderen Comic-Serien, die sich an Kinoerfolge anlehnen, ist die „Star Wars"-Reihe mit Filmproduzent George Lucas genau abgestimmt – und darüber hinaus ein wichtiger Bestandteil des gigantischen Sternen-Universums. Dieses umspannt mittlerweile 5000 Jahre, von den dunklen Sith bis zu den Klonen des Imperators.

Was Ihr hier an Storys verschlingt, sind offizielle Fortsetzungen der ersten Filmtrilogie, die auch in den kommenden Filmen eingebaut werden. Ideal also, um die lange Wartezeit zu verkürzen.

N.GEN RACING™

www.ngen-racing.com

© Infogrames Multimedia 2000. Getty Monsters Ltd. All r...

SOMMERSP

★ BOLZEN ★

Fußball-Europameisterschaft 2000

Mehmet Scholl ist die große EM-Hoffnung in der deutschen Offensiv-Abteilung

Voller Einsatz: Jens Jeremies im EM-Test gegen Holland (1:2)

ARD/ZDF

SA, 10.6., 20:45, ZDF
ERÖFFNUNG

SA, 24.6., 18:00 + 20:45, ARD
SO, 25.6., 18:00 + 20:45, ZDF
VIERTELFINALE

MI, 28.6., 20:45, ZDF
DO, 29.6., 18:00, ARD
HALBFINALE

SONNTAG, 2.7., 18:00, ZDF
ENDSPIEL

Am 10. Juni geht's endlich los! Nach 220 Qualifikations- und acht Playoff-Spielen startet in Belgien und den Niederlanden die Fußball-EM 2000. Welches der 16 Teams den Pott einsackt, steht dann nach 30 Spielen und 22 Tagen fest.

Die deutsche Elf geht als Titelverteidiger ins Rennen. Doch nach den schwachen Spielen in der Vorbereitungsphase zählt die Mannschaft von Teamchef Erich Ribbeck nicht gerade zu den Top-Favoriten. Ganz eng wird es für die deutschen Kicker schon in den Gruppenspielen: Da warten mit Geheimfavorit England, den spielstarken Portugiesen und Rumänien gleich drei schwere Brocken an der Mittellinie. Und nur die beiden Ersten aus jeder Gruppe kommen ins Viertelfinale!

Die heißesten Titelanwärter sind Gastgeber Holland, Weltmeister Frankreich und das offensivstarke Italien. Aber auch den Belgiern ist Einiges zuzutrauen. Für Überraschungen sorgen dann hoffentlich noch die Underdogs – schließlich soll's bis zum Finale am 2. Juli superspannend bleiben.

Flashback: Fußball-EM

30. Juni 1996: Im legendären Wembley-Stadion wird Deutschland zum dritten Mal Europameister. Ein Rekord!

1984 in Frankreich
Gastgeber Frankreich triumphiert im Finale mit 2:0 über das Nationalteam aus Spanien.

1988 in Deutschland
Nach dem Halbfinalsieg über Deutschland (2:1) wird Holland durch ein 2:0 im Endspiel gegen die Sowjetunion Euro-Champ.

1992 in Schweden
Dänemark, das kurzfristig für die vom Turnier ausgeschlossenen Jugoslawen an der Endrunde teilnehmen darf, wird sensationell Europameister. Im Finale gelingt den Dänen ein 2:0-Erfolg über Deutschland.

1996 in England
Die DFB-Cracks gewinnen mit einem 2:1-Finalsieg gegen die Tschechen zum dritten Mal den Titel. Oliver Bierhoff erzielt in der 95. Minute das erste Golden Goal der Fußballgeschichte.

★ STRA

Tour de France – das här

Geschafft! Gianpaolo Mondini ist Sieger der 18. Etappe der Tour de France 1999

Exakt 180 Rennfahrer werden am 1. Juli im französischen „Futuroscope" bei Poitiers starten, aber kaum mehr als die Hälfte wird am 23. Juli in Paris über die Ziellinie strampeln. 21 Etappen und 3630 Kilometer Wegstrecke sind wahrlich nicht ohne!

Die „Tour de France" ist das härteste Radrennen der Welt. Doch seit drei Jahren erzeugt sie ein Wechselbad der Gefühle wie nie zuvor: 1997 errang Jan Ullrich als erster Deutscher den Gesamtsieg. 1998 wurde das Rennen wegen eines Dopingskandals beinahe abgebrochen. Gewonnen hat damals der Italiener Marco Pantani.

Im vergangenen Jahr schien die Tour wieder gerettet. Keine Skandale und ein Sieger wie aus dem Märchenbuch: Lance Armstrong, der nur drei Jahre zuvor an Krebs litt, besiegte Krankheit und Konkurrenz.

Und dieses Jahr? **Selten waren Vorhersagen so schwierig.** Die Favoriten Ullrich, Armstrong, Pantani sorgten im Vorfeld wegen Rennabsagen, Dopingverdacht und Übergewicht für Negativ-Schlagzeilen. Es bleibt prickelnd.

ORT-SPECIAL

MPELN ★ teste Radrennen der Welt

Letztes Jahr: Bei regnerischem Wetter kämpfte sich das Fahrerfeld über die Tagesdistanz von 208 Kilometern

- **SAMSTAG, 1.7.** 17.05 ZDF **START** Futuroscope/Poitiers
- **DONNERSTAG, 20.7.** 14.45 ZDF **18. ETAPPE** Lausanne-Freiburg
- **FREITAG, 14.7.** 14.15 ZDF **13. ETAPPE** Avignon-Draguignan
- **SONNTAG, 23.7.** 17.10 ARD **ZIELEINLAUF** in Paris

Flashback: Tour de France

Doppelt glücklicher Sieger: Der Amerikaner Lance Armstrong besiegte seine Krebserkrankung und die starke Radl-Konkurrenz

1903 Die Geburtsstunde
Die französische Zeitung „L'Auto" rief die „Tour de France" ins Leben, um ihre Auflage zu steigern. 60 Radler nahmen teil, 21 kamen an.

1919 Das gelbe Trikot
Auf den ersten Blick sollte das Publikum am Straßenrand erkennen, welcher Fahrer in der Gesamtwertung führt. Also hoben die Verantwortlichen das Gelbe Trikot aus der Taufe.

1991 Der stille Spanier
Miguel Indurain war Anfang der 90er Jahre unschlagbar. Ihm gelang es als Erstem, die „Tour de France" fünf Mal in Folge zu gewinnen – von 1991 bis 1995.

1997 Ein neuer Star
Jan Ullrichs Sieg in Paris löste in Deutschland einen regelrechten Radsport-Boom aus. Die Fans des Rotschopfs warten sehnsüchtig auf Sieg Nummer zwei.

★ LUFT SIEBEN ★ Grand-Slam-Turnier auf grünem Rasen

Vielleicht klappt's ja diesmal: Andre Agassi (l.) verlor das Finale im letzten Jahr gegen Pete Sampras. Beide zählen wieder zu den Top-Favoriten

Welche Rolle spielen die deutschen Stars? Nicolas Kiefer wird es sehr schwer haben, ganz oben mitzumischen

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Spiel, Satz und Sieg – Sport ist Trumpf! Das aktuellste Sportlerhemd ist derzeit ein Original-Fußball-EM-Trikot von adidas. Wir verlosen ein ganz besonderes Exemplar: von Trainer Erich Ribbeck signiert! Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

- **MONTAG, 26.6.** 12.55 PREMIERE WORLD **ERÖFFNUNG**
- **DONNERSTAG, 6.7.** 14.55 PREMIERE WORLD **HALBFINALE DAMEN**
- **FREITAG, 7.7.** 13.55 PREMIERE WORLD **HALBFINALE HERREN**
- **SAMSTAG, 8.7.** 14.45 PREMIERE WORLD **FINALE DAMEN, HERREN-DOPPEL, MIXED**
- **SONNTAG, 9.7.** 14.45 PREMIERE WORLD **FINALE HERREN, DAMEN-DOPPEL**

Der 30. Juni 1999 war ein denkwürdiger Tag: Tennisstar Boris Becker nahm endgültig Abschied von Wimbledon – „seinem Wohnzimmer", wie er das legendäre Turnier seit seinem Triumph von 1985 liebevoll nennt. Sechs Jahre später siegte ein weiterer Deutscher auf dem Rasen: Michael Stich gewann ausgerechnet gegen Boris glatt in drei Sätzen. Das wohl berühmteste Grand-Slam-Turnier (neben Melbourne, Paris und New York) war auch Steffi Grafs Zuhause: Mit sieben Siegen hat sie nicht nur deutsche Fanherzen erobert.

Doch jetzt sind die beiden Tennis-Lichtgestalten im Ruhestand – und ihre Nachfolger spielen kaum eine Rolle. **Weder Tommy Haas noch Nicolas Kiefer werden wohl vorne mitmischen. Denn da stehen mit den Vorjahres-Finalisten Pete Sampras und Andre Agassi potenzielle Sieger im 128er-Feld.** Die deutschen Damen spielen wahrscheinlich überhaupt keine Rolle. Hier setzen die Buchmacher auf Martina Hingis oder Lindsay Davenport. Geheimtipp: eine der Williams-Sisters.

Flashback: Wimbledon

Die Amerikanerin Lindsay Davenport gewann 1999 überraschend das Finale gegen Steffi Graf. Die Gräfin spielt jetzt keine Turniere mehr

1877 Das Geburtsjahr
Die ersten Rasen-Tennis-Meisterschaften waren ein Amateur-Turnier auf dem heutigen Gelände. 22 Männer spielten um das Preisgeld von einem Schilling (!). 1884 durften dann erstmals auch die Frauen mitspielen.

1980 Björn Borgs Triumph
Der junge Schwede war nicht nur der Liebling der weiblichen Fans, sondern holte außerdem fünfmal in Folge den heiß begehrten Einzeltitel.

1985 Beckers Durchbruch
Der 17-jährige Leimener war der erste Deutsche und zugleich jüngste Spieler, der ungesetzt das Turnier gewann.

1987 Navratilova Top
Die Amerikanerin Martina Navratilova siegte im Damen-Einzel zum sechsten Mal hintereinander. 1988 erhielt Steffi Graf den begehrten Siegerscheck.

Text: Gerd Fuhrmann, Angelika Rauw, Stephan Sauer · Fotos: ASA (3), BRAVO Sport (6)

Alle Angaben ohne Gewähr

Die berühmteste Tragödie der Luftfahrt: Beim Landeanflug auf New York [illegible] das „Hindenburg"

Abenteuer am Abgrund: Die vierteilige Reihe „Höllenfahrten" zeigt Menschen in Extremsituationen. Real und manchmal auch fatal.

Ganz schön schattig hier... Seebär Arved Fuchs beim Durchqueren der Antarktis

Höllenfahrten

AB SONNTAG, 28. MAI
19.30 ZDF
HÖLLENFAHRTEN
SHOWVIEW: 34-6-18 (28.5.)

Helden werden längst am Fließband produziert. Der Waghalsigkeit oder Abenteuerlust sind keine Grenzen mehr gesetzt – mithilfe aufwendiger Spezialeffekte und top ausgebildeter Stuntleute können auch die verrücktesten Fantasien verfilmt werden.

Der Vierteiler „Höllenfahrten" hingegen nimmt echte Helden unter die Lupe. **Im Mittelpunkt der Geschichten stehen Menschen, die tatsächlich durch die Hölle gingen. Menschen, die auf einem dünnen Seil über dem Abgrund balancierten und wider alle Voraussicht doch noch festen Boden erreichten.**

Beispielsweise Werner Franz und Werner Doehner. Beide überlebten die wohl größte Tragödie der Luftfahrt im Jahr 1936. Die traumatischen Bilder vom Absturz des Riesenluftschiffs „Hindenburg" verfolgen sie jedoch bis heute. Oder Thomas Burger und Holger Wedel, die in einem Anfall von Größenwahn ihr Leben bei dem Versuch aufs Spiel setzten, die berüchtigte Eiger-Nordwand (auch „Mordwand" genannt) seilfrei zu begehen. Oder auch Sir Ernest Shackleton, der auf dem brüchigen Schelfeis der Antarktis ein Jahr lang verzweifelt ums Überleben kämpfte.

„Höllenfahrten" ist deshalb so beeindruckend, weil die Bilder ebenso echt sind wie die spannenden Erzählungen der Betroffenen – Abenteuer ohne Netz und Regieanweisung.

Im Januar 2000 setzte Polarforscher Fuchs mit vier Abenteuer-Freunden an der Eiskante der Antarktis Sturmsegel

Wahnsinn: Die Eiger-Nordwand wurde etlichen Bergsteigern zum Verhängnis...

Höllische Abenteuer-Trips

Die letzte Fahrt der Hindenburg

(28.5.) Zwei ehemalige Passagiere schildern die spektakulärste Katastrophe des technischen Zeitalters seit dem Untergang der Titanic. 1936 verbrannte der graue Riese beim Anflug auf New York.

Drama in der Eiger-Nordwand

(4.6.) Zwei junge Bergsteiger treibt der Wahnsinn, die gefährlichste Steilwand der Alpen seilfrei (!!!) zu bezwingen. Inmitten von Nebel, klirrender Kälte, Lawinen und Steinschlag blicken sie dem Tod ins Auge.

Heldensaga im Eismeer

(11.6.) Kurz vor Ausbruch des ersten Weltkriegs macht sich der Forscher Sir Ernest Shackleton mit seiner Mannschaft auf in die Antarktis. Vor der Küste des Südlandes friert der Dreimaster im Packeis fest.

Sturmfahrt 2000

(18.6.) Die legendäre Eisfahrt Shackletons inspirierte den Seebären Arved Fuchs (r.) Anfang dieses Jahres zu einer erneuten Durchquerung der Antarktis. Wasserfeste Mini-Kameras hielten den Trip fest.

Die Sommerferien rücken immer näher, und die Sonne treibt alle aus dem Haus. Hier die Fernseh-Leckerbissen für Schattenparker!

Sommer-Serien-Highlights

Fernsehspaß für zwischendurch!

Hip, wild und sexy: Die britische Pop-group S Club 7 spielt einfach sich selbst

S Club 7 in Miami

Doppelschlag: Popband avanciert zum Serien-Kult.

Ziemlich clevere Idee, die Mitglieder einer unbekannten Popband mit einer gleichnamigen TV-Serie in die Charts zu hieven. In England jedenfalls sind Tina, Paul, Rachel, Jo, Bradley, Hannah und John – besser bekannt als S Club 7 – bereits Kult. Auch hierzulande gehen die „Clubbies" ab – die Pop-Soap flimmerte nämlich bereits durchs VIVA-Programm. „S Club 7 in Miami" ist zwar simpel gestrickt, aber witzig: Sieben Kids wollen mit ihrer Musik im sonnigen Miami Karriere machen. Auf dem Weg in den Pop-Olymp müssen sie jedoch einige Abzocker abschütteln...

12.00 PRO7 **SAMSTAGS**
S CLUB 7 IN MIAMI
SHOWVIEW: 533-2-571 (3.6.)

Sieht so ein Außerirdischer aus? Adam ist mit seinem UFO abgestürzt

Woher kommt er? Vor 50 Jahren verschwand Adam im Bermuda-Dreieck

Charmant: Der Besucher aus dem All (r.) legt 'ne flotte Sohle aufs Parkett

Visitor

Roland Emmerichs erste TV-Serie ist ein Hightech-Koloss.

Wenn der Regisseur Roland Emmerich („Independence Day", „Godzilla") etwas anpackt, dann fließen die Millionen nur so aus Hollywoods Produktionskassen. Auch bei „Visitor – Die Flucht aus dem All". Für das Projekt wurden zehn Regisseure und zahlreiche Special-Effects-Profis engagiert. Die Story dagegen ist weniger bombastisch: Ein UFO stürzt in den Bergen Utahs ab. Wie durch ein Wunder steigt der Pilot unverletzt aus den Trümmern. Militär und FBI sind in höchster Alarmbereitschaft: Wer ist dieser mysteriöser Fremdling? Wie konnte er überhaupt überleben?

16.00 PRO7 **SAMSTAGS**
VISITOR
SHOWVIEW: 119-12-308 (10.6.)

Mini & Munition – die Waffen einer Frau. Zumindest die von Profi-Killerin Nikita

Wenn Blicke töten könnten! Die Blondine findet den Knast gar nicht lustig

Worüber die wohl reden – doch nicht etwa über kussechten Lippenstift?

Nikita

Sie ist jung, sie ist schön und sie hat das Zeug zur Profi-Killerin.

Selten war ein Stoff so beliebt wie dieser: Nikita wurde zweimal fürs Kino verfilmt, bevor TV-Gewaltige das Motiv „Sitz im Knast oder morde für uns" auf Serienlänge streckten. Dabei konzentrierten sie sich besonders auf die Optik ihrer Hauptdarstellerin Peta Wilson.

Die gebürtige Australierin verkörpert die zu Lebenslänglich verurteilte junge Frau mit sehr viel Power. Sie wird vor die Wahl gestellt, entweder für immer hinter Gittern zu sitzen oder als Elite-Agentin für die Regierung zu arbeiten. Ein neues Leben als eiskalte Killerin beginnt, und Nikita erweist sich als gelehrige Schülerin.

21.15 RTL II **DIENSTAGS**
NIKITA
SHOWVIEW: 49-26-75 (13.6.)

Text: Rainer Fellmann

Top-Filme des Monats

20.15 PREMIERE WORLD
MITTWOCH, 24. MAI
DIE MASKE DES ZORRO
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Gar nicht schlecht: Antonio Banderas rächt als Zorro den Tod seines Bruders, rettet Hunderten von Mexikanern das Leben und kriegt Catherine Zeta-Jones. Kino eben.

20.15 PRO 7
SAMSTAG, 27. MAI
THE GAME
SHOWVIEW: 116-5-198

Was schenkt man einem millionenschweren Finanzmagnaten (Michael Douglas), der schon alles hat? Logisch: ein (Verwirr-)Spiel. Rasante Action zwischen Schein und Sein.

20.15 PRO 7
SAMSTAG, 3. JUNI
DER MIT DEM WOLF TANZT
SHOWVIEW: 646-3-286

Mit diesem Oscar-überhäuften Western schaffte Kevin Costner auch als Regisseur den großen Durchbruch. Bildstarkes Epos über den Kampf zwischen Rot und Weiß.

20.15 PRO7
SONNTAG, 4. JUNI
DIE NACKTE KANONE 2 1/2
SHOWVIEW: 301-0-271

Nie war Leslie Nielsen komischer als in der „Kanonen"-Trilogie. Als trotteliger Lt. Frank Drebin hat er es diesmal mit der Atom-Mafia zu tun – und mit einem Dobermann.

Die Programm-Highlights im Mai/Juni

Spielfilme

Die Wiege der Sonne (Do, 1. Juni): Sean Connery (l.) und Wesley Snipes erkennen schnell, dass ihr Mordfall politische Brisanz hat

Thrill – Spiel um dein Leben (Do, 8. Juni): Ingolf Lück (r.) ist gar nicht zum Scherzen aufgelegt – ein Mordfall strapaziert sein Hirn

20.15 PRO 7
MITTWOCH, 24. MAI
ONE NIGHT STAND
SHOWVIEW: 94-60-93

Bleistift statt Bleispritze: Actionheld Wesley Snipes gibt zur Abwechslung mal den Boss einer Werbeagentur. Auf einer Geschäftsreise verbringt er eine heiße Nacht mit der atemberaubenden Nastassja Kinski („Reifeprüfung").

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 25. MAI
IM CLUB DER MILLIONÄRE
SHOWVIEW: 737-6-843

Um Mord und Moneten geht es in diesem rasanten Thriller, der mit Gregor Törz (Ex-MTV-Werbegesicht) und Lea Mornar („Liebe deine Nächste") erstklassig besetzt ist.

20.15 PRO 7
FREITAG, 26. MAI
BRUBAKER
SHOWVIEW: 49-95-49-14

Robert Redford in seiner Lieblingsrolle als Gutmensch: Um hautnah die Zustände auf der Wakefield-Gefängnis-Farm kennen zu lernen, lässt sich der künftige Gefängnisdirektor Brubaker dort als Häftling einschleusen.

21.05 RTL II
SAMSTAG, 27. MAI
1492 – DIE EROBERUNG DES PARADIESES
SHOWVIEW: 388-3-497

43 Millionen Dollar konnte Regisseur Ridley Scott („Gladiator", siehe S. 112) locker machen, um die Entdeckung Amerikas durch Christoph Columbus (Gérard Depardieu) zu inszenieren.

20.15 PREMIERE WORLD
MITTWOCH, 31. MAI
NACH EIGENEN REGELN
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Mit Maßanzügen, Markenhüten und brachialen Methoden greift eine Spezialeinheit der Bundespolizei durch. Als die Geliebte des Ober-Cops (Nick Nolte) ermordet aufgefunden wird, werden die Jäger zu Gejagten. Düster.

14.00 SAT 1
DONNERSTAG, 1. JUNI
RACE THE SUN
SHOWVIEW: 241-4-916

„Dangerous Minds" auf Hawaii: Die unterprivilegierten Schüler der Kona-Pali-Highschool werden durch ihre neue Lehrerin (Halle Berry) aus ihrer No-Future-Lethargie gerissen.

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 1. JUNI
DIE WIEGE DER SONNE
SHOWVIEW: 561-1-330

Die Rolle des Ex-Cops John Connor wurde Sean Connery auf den Leib geschrieben: Mit Diskretion und Verstand klärt er den Mord an einer jungen Frau (Model Tatiana Patitz) auf.

20.15 SAT 1
SAMSTAG, 3. JUNI
ASTERIX – OPERATION HINKELSTEIN
SHOWVIEW: 207-3-027

Peinlich, peinlich! Mit einem Hinkelsteinwurf macht Obelix versehentlich den Druiden Miraculix platt. Nach dieser heftigen Kopfnuss hat der glatt das Zaubertrank-Rezept vergessen.

21.05 RTL II
MONTAG, 5. JUNI
CHEECH AND CHONG
SHOWVIEW: 663-1-332

Der Gesundheitsminister warnt: Dauerrausch macht blöd! Das Chaos-Duo Cheech und Chong kann einfach nicht die Finger von illegalen Genussmitteln lassen. Trashige Klamotte.

20.15 KABEL 1
DIENSTAG, 6. JUNI
GEFÄHRLICHE FREUNDIN
SHOWVIEW: 49-2-98

Biedermann auf Abwegen: Als Steuerberater Driggs (Jeff Daniels) in einer Imbissbude die Zeche prellt, hat er plötzlich die exzentrische Lulu (Melanie Griffith) an der Backe. Schrill.

20.15 PRO 7
MITTWOCH, 7. JUNI
DER CHAOTEN-COP
SHOWVIEW: 19-01-74-52

Nach einem Herzinfarkt kriegt der rassistische Jack (Bob Hoskins) das Herz eines farbigen Anwalts (Denzel Washington) eingepflanzt. Bissige Krimi-Komödie über dumpfe Intoleranz.

21.45 DFI
MITTWOCH, 7. JUNI
EIN FISCH NAMENS WANDA
SHOWVIEW: 2-663-247

Allerfeinster Kino-Wahnsinn ist immer dann angesagt, wenn Ex-„Monty Python" John Cleese die Leinwand stürmt. So auch hier, wo sich Kleinganoven um ihre Beute streiten. Genial!

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 8. JUNI
THRILL – SPIEL UM DEIN LEBEN
SHOWVIEW: 229-1-557

Mit Witzchen haben Deutschlands Star-Komiker Stefan Jürgens und Ingolf Lück in diesem kitzligen Internet-Thriller gar nichts am Hut. Schließlich geht es um Mord an einer Taxifahrerin (Alexandra Kamp). Über die CD-ROM „Thrill" tasten sie sich zum Täter vor...

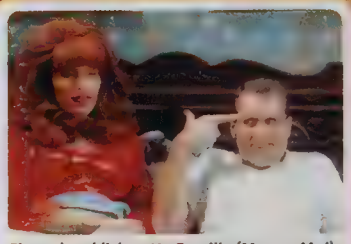
20.15 PRO 7
FREITAG, 9. JUNI
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA
SHOWVIEW: 173-0-821

Regisseur John Carpenter und Schauspieler Kurt Russell sind seit dem Erfolg des Kultfilms „Die Klapperschlange" Buddies geworden. Und so drehen sie alle Jahre wieder gemeinsam einen Film. Hier läuft der kantige Russell als grobschlächtiger Lastwagenfahrer auf, der in einen chinesischen Bandenkrieg gerät.

Cheech and Chong (Mo, 5. Juni): *Für einen kosmischen Trip schlüpft das Chaos-Duo auch schon mal in Frauenklamotten*

Big Trouble in Little China (Fr, 9. Juni): *Au, backe! So hat sich Lasterfahrer Jack (l.) das Reich der Sinne nicht vorgestellt...*

Serie



Eine schrecklich nette Familie (Mo, 29. Mai): Die spinnt doch, die Olle! Proll Al dreht mal wieder ab, weil „das Rote" nix checkt

20.15 RTL
DONNERSTAGS
DIE MOTORRAD-COPS
SHOWVIEW: 662-8-351 (25.5.)

In der vorerst letzten Folge ermittelt das risikobereite Team in einem Kunstraub-Fall. Beim Dreh der neuen Staffel haben sich die Darsteller übrigens tatsächlich verletzt.

17.00 VOX
MO – FR
HIGH TIDE – EIN COOLES DUO
SHOWVIEW: 929-081 (26.5.)

Jay Cassidy beauftragt die Barrett-Brüder (Rick Springfield, Yannick Bisson), seine Freundin zu observieren. Schnell liefern ihm die beiden Gründe, Felica zur Rede zu stellen.

19.00 PRO 7
MO – FR
EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE
SHOWVIEW: 98-0-19 (29.5.)

Du liebe Güte: Al Bundy macht auf Privatdetektiv! Seine erste Klientin – ein superscharfer Feger – verwickelt den trotteligen Proll in einen haarsträubenden Mordfall. Ewiger Kult!

21.05 RTL II
DONNERSTAGS
EXKLUSIV: BIG BROTHER
SHOWVIEW: 979-4-507 (1.6.)

Nur noch wenige Tage, dann steht der Gewinner oder die Gewinnerin fest. Zeit also, Bilanz zu ziehen. „Exklusiv" hat Zladdie & Co. auf ihrem Rückweg ins gewohnte Umfeld beobachtet.

17.05 SAT 1
SONNTAGS
DAWSON'S CREEK
SHOWVIEW: 548-5-605 (4.6.)

Heute wird ein echt heißes Eisen verhandelt: Als in der Schule eine schwere Prüfung ansteht, bietet Chris Wolfe dem Schüler Jen (Joshua Jackson) seine Hilfe als Pauker an – allerdings nicht ohne sexuelle Hintergedanken.

20.15 SAT 1
MONTAGS
HELICOPS – EINSATZ ÜBER BERLIN
SHOWVIEW: 231-7-312 (5.6.)

Nach wie vor räumt die Action-Serie quotenmäßig kräftig ab. Kein Wunder, hier fliegen neben den Elite-Piloten noch so einige andere Gegenstände in die Luft. Diesmal sind eine Tankstelle und eine dicke Limousine dran. Hintergrund der Anschläge: Erpressung.

19.40 RTL
DIENSTAGS (2000. FOLGE!)
GZSZ
SHOWVIEW: 458-5-313 (13.6.)

Einen lauten Tusch, bitte! Nach acht Jahren „GZSZ" flimmert am 13. Juni die 2000 (!) Folge über die Mattscheibe – und zwar in doppelter Länge. Inhalt: Cora (Nina Bott) bekommt unter dramatischen Umständen ihr Baby während einer Gala-Veranstaltung.

Die Motorrad-Cops (Do, 25. Mai): *Bei einer dieser rasanten Verfolgungsjagden hatten die Darsteller einen echten Unfall*

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Hans Bernhard Huber (1), FWN (6), Cinetext (1), Bongartz (1)

Fun

Star Weekend (Sa, 3.6.): Ihr Name ist Programm – wo Hella von Sinnen (h.) auftritt, tobt der nackte Wahnsinn. Voll witzig!

21.00 VIVA
SONNTAG, 28. MAI
MIXERY RAW DELUXE
SHOWVIEW: 17-30-44-88

Die amtliche HipHop-Show: Rapper und Moderator MC Rene lässt mal wieder angesagte Künstler zum Battle Cup antreten. Darunter Blumentopf, Square One und Fiver MC. Yo!

17.30 SAT 1
FREITAG, 2. JUNI
DIE WITZIGSTEN WERBESPOTS DER WELT
SHOWVIEW: 845-3-483

Fritz Egner zeigt noch einmal die besten und beliebtesten Spots des vergangenen Winters.

17.00 SAT 1
SAMSTAG, 3. JUNI
VOLL WITZIG – DIE COMEDY-SHOW
SHOWVIEW: 805-9-401

Im „Supersatzspiel" müssen vier Kandidaten (darunter Mirco Nontschew und Lou Richter) möglichst lange und witzige Nachrichtensätze bilden. Thema: der 20. Geburtstag der Grünen.

21.15 RTL
SAMSTAG, 3. JUNI
STAR WEEKEND (NEUE FOLGEN)
SHOWVIEW: 56-72-64-33

Wie von Sinnen gehen Hella und Marco Schröhlein mit witzigen Fragen auf Promis los. In den zwei neuen Folgen kämpfen auch Sissi Perlinger sowie Roberto Blanco um die Siegprämie.

14.30 ARD
SONNTAG, 4. JUNI
EXPO 2000
SHOWVIEW: 633-0-771

Die Weltausstellung in Hannover zeigt bis zum 31. Oktober, was sich mehr als 180 Nationen zum Thema „Mensch, Natur, Technik" einfallen ließen. Dazu gibt's Tipps, falls Ihr selbst einen EXPO-Besuch plant.

14.55 RTL II
SONNTAG, 4. JUNI
BRAVO TV
SHOWVIEW: 49-3-27

Heute steht ein brisantes Thema im Mittelpunkt der Sendung: Zoos und Tierschutz in Deutschland. Immer wieder gibt es Berichte über schlechte Haltungsbedingungen.

19.00 MTV
MONTAGS & MITTWOCHS
MTV UNTER ULMEN
SHOWVIEW: 33-23-41-89 (14.6.)

Nach einjährigem Pausieren vom Clip-Kanal ist Anarcho-Talker Christian Ulmen („Hot", „Alarm") mit einer neuen Show zurück: Seit dem 1. Mai widmet sich die Plaudertasche in „MTV unter Ulmen" erneut den Absurditäten im Pop-Zirkus. Dazu empfängt er in einem Berliner Kellerstudio edle Gäste. Als Partnerin mischt sich Semra ins Gespräch ein.

MTV unter Ulmen (Mi, 14. Juni): Kult-VJ Christian Ulmen ist auf die Mattscheibe zurückgekehrt – jetzt mit eigener Show

Sport

Abschiedsspiel für Lothar Matthäus (Fr, 26. Mai): Im Münchner Olympiastadion lässt sich der Kicker noch mal richtig feiern

20.15 DSF
DONNERSTAG, 25. MAI
BASKETBALL LIVE
SHOWVIEW: 217-1-312

Nach dem verpassten Einzug in die Finalrunde der Europaliga und dem verlorenen Endspiel um den deutschen Pokal kann Alba Berlin aber noch Deutscher Meister werden.

15.30 DSF
FREITAG, 26. MAI
STOKE – DAS LOOP SZENE MAGAZIN
SHOWVIEW: 17-21-95

Bericht von der „Full Strengh Challenge 2000". Im modernen Gladiatorenkampf geht's um die Disziplinen LKW ziehen, Baumstämme heben und Felsbrocken schleppen.

18.50 ARD
FREITAG, 26. MAI
ABSCHIEDSSPIEL FÜR LOTHAR MATTHÄUS
SHOWVIEW: 31-61-73-29-1

Viele Weltstars und ehemalige Weggefährten des berühmten Rekordspielers werden heute im Münchner Olympiastadion auflaufen.

14.30 ARD
SAMSTAG, 27. MAI
KUNSTTURN-EM
SHOWVIEW: 412-5-380

Die 24. Kunstturn-Europameisterschaft glänzt mit einem Teilnehmerrekord: Mehr als 40 Nationen kämpfen in Bremen um Gold. Grund: Die EM gilt als letzte Standortbestimmung für die Olympischen Spiele.

15.45 ARD
SAMSTAG, 27. MAI
FUSSBALL-LÄNDERSPIEL: ENGLAND – BRASILIEN
SHOWVIEW: 17-76-88-55

Deutschlands Gruppengegner England probt zwei Wochen vor Beginn der Fußball-Europameisterschaft den Ernstfall. Für die Mannschaft von Kevin Keagan gilt es, gegen den viermaligen Weltmeister zu bestehen.

15.00 PREMIERE WORLD
MONTAG, 29. MAI
WRESTLING: RANDY SAVAGE VS. STING
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Der dreimalige WCW-Weltmeister trifft auf einen motivierten Sting. Kein Wunder, vor zwei Jahren kriegte der voll auf die Glocke.

16.00 SAT 1
DONNERSTAG, 1. JUNI
LIVE RAN – RADRENNEN
SHOWVIEW: 134-2-666

Potsdam – Berlin ist die achte und damit letzte Etappe der Deutschland-Tour. Letztes Jahr verteidigte Jens Heppner vom Bonner Team „Telekom" das weiße Leader-Trikot.

WCW Spring Stampede (Mo, 29. Mai): Titelverteidiger Randy Savage („Ich bin der Größte") strotzt vor Selbstbewusstsein

Computer

14.00 3SAT
SAMSTAG, 27. MAI
NEUES...DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 286-8-871
http://www.3sat.de/neues.html

1. M-Commerce **2.** Der Monitor-Report **3.** Web-Editoren nach dem WYSIWYG-Prinzip (= What You See Is What You Get) **4.** Digitale Speichermedien, Teil 2 **5.** News, Spiele

8.45 BR ALPHA
SONNTAG, 28. MAI
FUTURE LAB 7
SHOWVIEW: 464-7-102
http://www.br-wissenschaft.de/

Schneller, höher, weiter: Der Hightech-Gedanke bestimmt das 21. Jahrhundert. Nur bei der globalen Energiezukunft hapert's noch ein bisschen. Dabei sind Wind, Wasser, Sonne und Biomasse Power pur.

15.30 BR ALPHA
SONNTAG, 28. MAI
MAXQ – LUST AUF WISSEN
SHOWVIEW: 979-2-323
http://www.br-wissenschaft.de

Seit der Einführung der Computertechnik in die Medizin ist fast alles möglich: **1.** Röntgenstrahlen und Computertomografie **2.** Der Blick ins Innere: wie Organe arbeiten **3.** So sieht das Gehirn aus

21.30 3SAT
MONTAG, 29. MAI
NEUES... AUS COMPUTERREDAKTIONEN
SHOWVIEW: 61-73-72
http://www.3sat.de/neues.html

1. Wie werden deutsche Computer-Kids gefördert? **2.** Wird bald jeder Millionär? – Aktienhandel im Internet **3.** Achtung, Diebe! Wie riskant ist Online-Shopping wirklich? **4.** Internet-Telefonie

22.45 ARD/HR
MONTAG, 29. MAI
COMP@SS
SHOWVIEW: 91-63
http://www.compasstv.de

Handy inside – mobiles Tratschen ist nur eine Möglichkeit der Nutzung. **1.** Was ein Handy alles kann **2.** Tipps zum Geld sparen **3.** Faxen, Börsenkurse abfragen **4.** Internet-Telefonie **5.** Die in Handys gespeicherten Spiele

14.30 BR ALPHA
MITTWOCH, 31. MAI
MAIL AND MORE
SHOWVIEW: 37-82-61
http://www.br-online.de/mail-and-more

Warum kann sich ein Computer nicht verlieben? Weil der Rechner von Prozessoren gesteuert wird und nicht von Hormonen – diese Antwort taugt höchstens für den Biologie-Lehrer! „mail and more" beschäftigt sich mit den zarten Regungen in der multimedial und virtuell geprägten Welt.

22.45 ARD/HR
MONTAG, 5. JUNI
COMP@SS
SHOWVIEW: 80-2-30
http://www.compasstv.de

1. Schluss mit Ruckeln: 3D-Grafikkarten **2.** Kraftprotz: der optimale Spiele-PC **3.** Playstation 2: sagenumwoben und noch fast geheim **4.** Schneller, aufwendiger, atemberaubender: Spielehersteller versuchen sich ständig gegenseitig zu übertrumpfen.

16.00 ARD
FREITAG, 9. JUNI
ILA 2000
SHOWVIEW: 122-3-013
http://www.ard.de

Luft- und Raumfahrt zum Anfassen: Die „Internationale Luftfahrtausstellung 2000" stellt die größten, leisesten und schnellsten Flugzeuge der Welt vor. Hier bekommt Ihr Infos über die wichtigsten Messeneuheiten und rasantesten Flugshows der ILA.

22.00 BR ALPHA
SAMSTAG, 10. JUNI
COMPUTER-TREFF
Tipp
SHOWVIEW: 21-3-44
http://www.br-wissenschaft.de

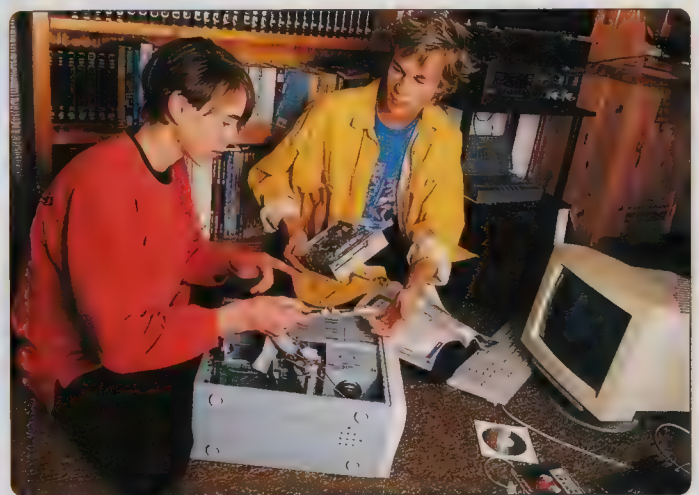
Der schnelle Weg ins Internet: Wenn man heute mit einem zeitgemäßen PC eine Grafikdatei öffnet oder bearbeitet, geht das meist in Sekundenbruchteilen. Das Laden von Internet-Seiten aber ist ein Geduldsspiel.

16.00 3SAT
SONNTAG, 18. JUNI
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 50-2-80
http://www.3sat.de/hitec.html

Hightech im Körper. Diese Menschen wollen Lahme wieder gehend, Blinde wieder sehend und Taube wieder hörend machen: Forscher, die Neuroprothesen entwickeln, eine Verbindung aus Nervenendungen und Elektroden.

21.30 3SAT
MONTAG, 26. JUNI
NEUES...DI@L
SHOWVIEW: 13-69-74-18
http://www.3sat.de/neues.html

Die „Neues"-Reihe wurde ausgebaut: „Di@l" beschäftigt sich ausschließlich mit Themen aus der Telekommunikation. Eingebettet wird das Magazin in ein zweieinhalbstündiges Internet-Event. Klingt gut!



Sieht so der schnelle Weg ins Internet aus? Echte Tipps gibt Computer-Treff (Sa, 10. Juni)

SPECIAL

Web-Junkies

Gefangen im Internet: Wer mehr Zeit im Web verbringt als im echten Leben, kann süchtig werden. Oft wird das Problem der Online-Sucht verkannt. Betroffene rufen nach Hilfe!

Erste Hilfe für Internet-Süchtige: die Homepage des Vereins HSO unter www.onlinesucht.de

Als Gefangener im eigenen Monitor: Der Weg nach draußen ist schwer

Das Internet bietet super Möglichkeiten, Leute aus der ganzen Welt kennen zu lernen. Ganz unverbindlich und mit einem Spitznamen getarnt, trifft man sich im Chatraum. Dabei ist egal, wie Du in Wirklichkeit aussiehst – im Chat lernen Dich die anderen so kennen, wie Du Dich dort präsentierst. Du kannst Dir eine neue Identität zulegen und eine eigene Welt aufbauen. Und plötzlich ist es ganz einfach, mit Fremden über Gott und die Welt zu diskutieren.

Doch was einerseits eine spannende Chance ist, kann auch zur Gefahr werden. Wenn Leute schließlich mehr Zeit mit ihren Online-Freunden verbringen als mit Menschen im richtigen Leben, dann stimmt etwas nicht.

„Ich bin praktisch nur online. Das Erste, was ich morgens mache, ist, den Computer einzuschalten, um meine E-Mails zu checken. An den Wochenenden bin ich sowieso so gut wie nur im Netz“, beschreibt Harald seinen Umgang mit dem Web. Er ist einer von vielen Surfern, die im Forum des Vereins HSO („Hilfe zur Selbsthilfe für Online-Süchtige“, *www.onlinesucht.de*) bekennen: „Ich bin abhängig.“

Sucht & Selbsthilfe

Süchtig sein nach dem Internet – geht das überhaupt? Während Online-Sucht in Amerika bereits seit einigen Jahren bekannt ist, weigern sich viele deutsche Spezialisten noch, das Phänomen überhaupt anzuerkennen. „Die meisten Therapeuten wehren sich mit Händen und Füßen, das Problem ernst zu nehmen“, erzählt Gabriele Farke, die Vorsitzende des HSO. „Das macht mich wütend – denn die Betroffenen bleiben dabei auf der Strecke.“

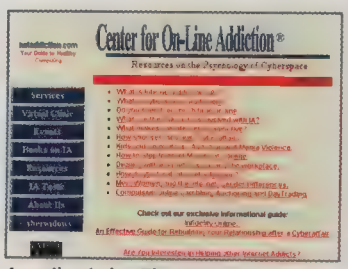
Darum hat die ehemals selbst Online-Süchtige den Verein zur Selbsthilfe gegründet. Wer das Gefühl hat, mit seinem Web-Verhalten nicht mehr klar zu kommen, findet hier einen Anlaufpunkt. Leute mit ähnlichen Problemen treffen sich zu Gruppendiskussionen im echten Leben, versuchen, sich gegenseitig wieder auf die Beine zu helfen. Derzeit hat der Verein rund 100 Mitglieder. Der Hauptsitz ist in Langenfeld. Über Deutschland, Österreich und die Schweiz verteilt gibt es weitere 15 Regionalgruppen, deren Kontaktadressen auf der HSO-Homepage aufgeführt sind.

Die Symptome

Ob jemand Internet-süchtig ist, lässt sich nicht alleine an der Online-Zeit messen. Eine aktuelle Studie der Humboldt Uni Berlin bestätigt zwar, dass Betroffene durchschnittlich 35 Stunden pro Woche im Web verbringen. Doch das muss nicht zwingend krankhaft sein. Symptome, die auf alle Betroffenen zutreffen, sind dagegen, dass sie zunehmend den Bezug zum wirklichen Leben verlieren, kaum noch schlafen, Gewicht verlieren und dass ihre Beziehungen zu Freunden oder zur Familie in die Brüche gehen. Karate Kid erzählt: **„Teilweise saß ich nächtelang vor dem Rechner. Eine Zerreißprobe begann: kaum Schlaf, kaum Essen, 12 Kilo abgenommen. Ich war nicht mehr ansprechbar.“**

Wer noch kein Pauschalangebot für seinen Internet-Zugang nutzt, hat außerdem mit einer enormen Telefonrechnung zu kämpfen. Olaf, Ex-Web-Junkie, blätterte gut 1200 bis 1500 Mark im Monat für seine Online-Zeit hin. Der BWL-Student hat seit einem Jahr keinen Computer mehr zuhause. **„Mir war klar: einen Wecker neben den PC zu stellen, bringt nichts. Der PC muss weg.“** Heute leitet Olaf die Selbsthilfegruppe des HSO in München.

Das Internet als Droge zu verteufeln, wäre ebenso falsch, wie die Augen vor den Problemen zu schließen, die durch unkontrollierte Benutzung entstehen können. Gabriele Farke: **„Internet ist noch ein junges Medium, mit dem wir den Umgang erst lernen müssen – ebenso wie damals beim Fernsehen.“**



Amerikanisches Therapiezentrum für Online-Sucht: www.netaddiction.com

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (r)

INFO

Infos aus erster Hand

Hast Du Interesse an einer Info-Veranstaltung zur Online-Sucht? Gabriele Farke, Vorsitzende des Vereins „Hilfe zur Selbsthilfe für Online-Süchtige“ kommt auf Anfrage gern auch an Deine Schule oder einen anderen Ort. Kontakt:
HSO e.V.
Gossenbusch 3
D-40764 Langenfeld (Rheinland)

Bravo ScreenFun – Netscape

Datei Bearbeiten Ansicht Gehe Communicator Hilfe

Adresse: Mach den Check:

Bist Du Online-süchtig?

Verbringst Du auch schon zu viel Zeit im Web? Den folgenden Test (hier in gekürzter Fassung) bietet Kimberley Young den Besuchern ihrer Site *www.netaddiction.com* an. Die amerikanische Psychologin ist Spezialistin auf dem Gebiet der Internet-Sucht. Beantworte die Fragen und lies in der Auflösung unten nach, wie gefährdet Du für Online-Sucht bist.

Wie oft bist Du länger im Internet, als Du eigentlich wolltest?	0 1 2 3 4 5
Kommt es vor, dass Du andere Aufgaben links liegen lässt, damit Du länger chatten kannst?	0 1 2 3 4 5
Wie oft schließt Du neue Freundschaften im Internet?	0 1 2 3 4 5
Bist Du lieber mit Deinen Internet-Freunden zusammen als mit Freunden aus dem richtigen Leben?	0 1 2 3 4 5
Beschweren sich andere darüber, dass Du zu viel Zeit im Internet verbringst?	0 1 2 3 4 5
Bist Du schlechter in der Schule geworden, weil neben dem Web keine Zeit für Hausaufgaben ist?	0 1 2 3 4 5
Wie oft kommt es vor, dass Du erst Deine E-Mails checkst, bevor Du etwas anderes tust?	0 1 2 3 4 5
Fieberst Du Deinem nächsten Online-Besuch entgegen?	0 1 2 3 4 5
Reagierst Du wütend und gereizt, wenn Dich andere Leute beim Chatten stören?	0 1 2 3 4 5
Schläfst Du zu wenig, weil Du bis spät in der Nacht im Web bist?	0 1 2 3 4 5
Denkst Du ans Internet, wenn Du gerade mal nicht eingeloggt bist?	0 1 2 3 4 5
Versuchst Du vor anderen zu verheimlichen, wie viel Zeit Du im Internet verbringst?	0 1 2 3 4 5
Fühlst Du Dich schlecht, wenn Du nicht online bist, und viel besser, sobald Du Dich einloggst?	0 1 2 3 4 5

Auflösung:

Von „gar nicht" bis „immer" gibt es für jede Antwort zwischen 0 und 5 Punkte. Zähl Deine Punktzahl zusammen. Bist Du ein Normalo-Surfer oder schon ein Web-Junkie?

0 = gar nicht
1 = selten
2 = gelegentlich
3 = oft
4 = sehr oft
5 = immer

52-65 Punkte: **Web-Junkie:** Du verbringst mehr Zeit im Web als gut für Dich ist. Deine Freunde und Familie sind richtig angenervt, und Du merkst nichts davon. Du solltest Hilfe suchen!

32-51 Punkte: **Abrutsch-Gefahr:** Dein Internet-Verhalten gerät manchmal aus der Bahn. Das wirkt sich negativ auf Dich und Deine Mitmenschen aus. Pass auf, dass es nicht mehr wird!

0-31 Punkte: **Normalo-Surfer:** Alles im grünen Bereich. Vielleicht surfst Du manchmal etwas zu lange, Du hast dabei aber alles noch unter Kontrolle. Genieß Deine Zeit im Internet!

Dokument: Übermittelt

WHITNEY HOUSTON

THE GREATEST HITS

Die Mega Hits der Soul Diva auf einem Doppel-Album!

- Ihre schönsten Balladen
- Die größten Dance-Hits
- 4 brandneue Songs

Ab sofort im Handel!

Doppel CD/MC
www.whitney-houston.de

Incl. "If I Told You That" mit Superstar George Michael und "Could I Have This Kiss Forever" mit Enrique Iglesias

Auch als DVD & Video erhältlich!

BMG ARISTA

Planet m

6/00 FUN

Ein Flugzeug verirrt sich beim Landeanflug auf Seattle im Nebel und fliegt gefährlich tief. Plötzlich taucht die Spitze eines sehr nahen Bürogebäudes auf. Der Pilot sieht eine Chance, reißt das Seitenfenster auf und schreit, so laut er kann: „Wo sind wir hier?"– Ein Mann an einem offenen Fenster brüllt zurück: „In einem Flugzeug!" – „Aha", meint der Pilot, macht eine gekonnte Wendung und landet die Maschine kurz darauf sicher auf der Rollbahn.

„Einsame Spitze!", lobt der Kopilot. „Wie hast du das gemacht?" – „Ganz einfach", sagt der Pilot. „Ich hatte dem Mann eine simple Frage gestellt und eine hundertprozentig richtige, aber trotzdem völlig nutzlose Auskunft bekommen. So etwas bringt nur die Hotline von Microsoft! Und von dort aus wusste ich den Kurs zum Airport!"

Eine Frau und ein Mann haben einen Autounfall. Es ist ein ziemlich schlimmer. Beide Autos sind total demoliert. Allerdings wird wie durch ein Wunder keiner der beiden verletzt.

Nachdem beide aus ihren Autos gekrabbelt sind, sagt der Mann: „So ein Zufall! Sie sind eine Frau, ich bin ein Mann. Sehen Sie sich unsere Autos an – beide total demoliert, aber wir sind unverletzt. Das ist ein Fingerzeig Gottes! Er will, dass wir beide von nun an zusammen sind und bis ans Ende unseres Lebens zusammen bleiben." – Die Frau sieht den Mann an, der nicht unattraktiv ist, und meint: „Sie haben Recht, das muss ein Fingerzeig Gottes sein."

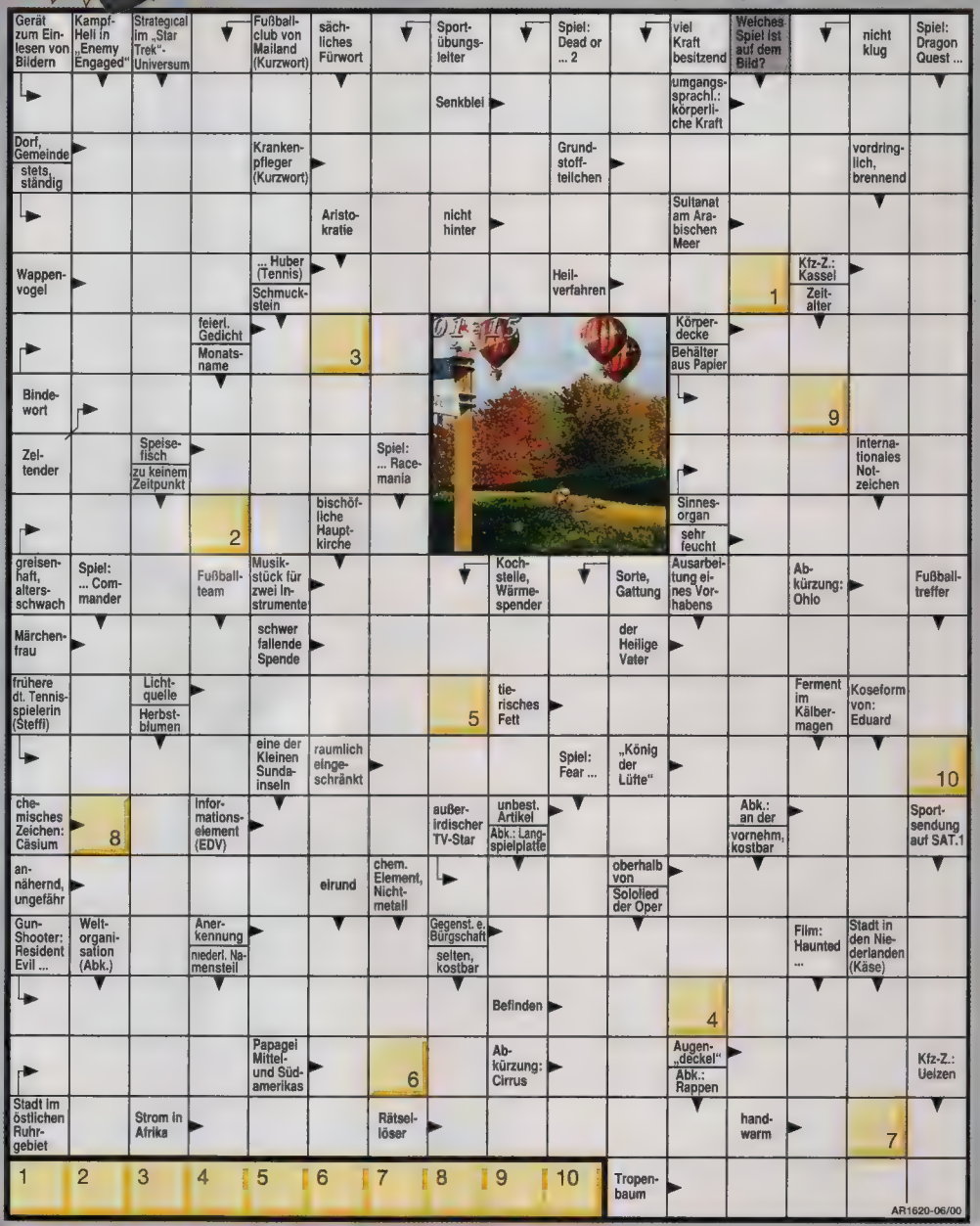
Der Mann fährt fort: „Ein weiteres Wunder, mein Auto ist Schrott, aber sehen Sie: Die Weinflasche auf dem Rücksitz ist unbeschadet! Anscheinend will Gott, dass wir auf unser Glück anstoßen!"

Er öffnet die Flasche und gibt sie der Frau. Die Frau nickt zustimmend, leert die halbe Flasche mit einem Schluck und gibt sie dem Mann zurück. Der Mann nimmt sie und steckt den Korken in die Flasche zurück.

Die Frau fragt ihn: „Willst du nicht auch etwas trinken?!" Der Mann schüttelt den Kopf und meint: „Nein, ich warte lieber, bis die Polizei hier ist..."

3X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir dreimal je ein **LOOP-SCREENFUN-Handy.**
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 138.
Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Auswahl: Michael Stapf · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 5/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 137

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Fred und Barnie haben in „Die Feuersteins in Viva Rock Vegas" wieder viel zu lachen! Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Pokémon Puzzle

Bist Du ein echter Pokémon-Experte? Leg die Puzzleteile richtig aneinander. Wenn Du es perfekt machst, erkennst Du in ihrer Mitte den Umriss eines Pokémon! Kennst Du seinen Namen und die dazugehörige Nummer? Die Auflösung steht auf Seite 137.

Eine Giraffe trifft einen kleinen Hasen. Sagt die Giraffe: „Häschen, wenn du wüsstest, wie schön das ist, einen langen Hals zu haben. Jedes leckere Blatt, das ich esse, wandert langsam meinen langen Hals hinunter, und ich genieße diese Köstlichkeit so lange."

Das Häschen guckt die Giraffe ausdruckslos an. – „Und erst im Sommer, Häschen, ich sag dir, das kühle Wasser ist so köstlich erfrischend, wenn es langsam meinen Hals hinuntergleitet. Das ist so schön, einfach toll! Häschen, kannst du dir das vorstellen?!"

Das Häschen ohne Regungen: „Schon mal gekotzt?"

Ein Ehepaar kam zur Geburt ihres Kindes ins Krankenhaus. Der Arzt sagte, er habe eine neue Maschine erfunden, die einen Teil der Wehenschmerzen auf den Vater übertragen könne. Er fragte das Paar, ob sie es ausprobieren wollen. Beide stimmten begeistert zu.

Der Arzt setzte die Skala der Schmerzübertragung auf zehn Prozent, für Anfänger. Er erklärte, dass selbst diese zehn Prozent mehr Schmerzen erzeugen würden, als der Vater je gekannt habe. Aber als die Wehen einsetzten, fühlte sich der Ehemann ausgezeichnet und bat den Arzt, auf der Skala höher zu gehen.

Da setzte der Arzt die Skala auf 20 Prozent. Dem Ehemann ging es weiterhin sehr gut. So beschlossen sie, auf 50 Prozent zu gehen. Der Ehemann fühlte sich gut. Da es seiner Frau sehr zu helfen schien, ermutigte er den Arzt, alle Schmerzen auf ihn zu übertragen. Die Frau brachte ein gesundes Baby ohne Schmerzen auf die Welt. Sie und ihr Mann waren begeistert. Als sie nach Hause kamen, lag der Postbote tot auf der Veranda.

Eine Blondine fährt mit ihrem Auto übers Land. Da es sie schon lange nervt, dass Witze über sie gemacht werden, hat sie sich vorher die Haare rot gefärbt. Als sie an einem Bauernhof vorbeikommt, hält sie an und sagt zum Bauern: „Wenn ich die genaue Anzahl Ihrer Schafe errate, bekomme ich dann ein Schaf umsonst?"

Der Bauer ist etwas erstaunt, willigt aber schließlich ein. Die Rothaarige sagt „91!", worauf der Bauer sehr verwundert ist, da es genau stimmt. „Okay, Sie können sich ein Schaf aussuchen", meint er. Gesagt, getan.

Als die Frau sich wieder auf den Weg zu ihrem Wagen macht, fragt der Bauer: „Wenn ich Ihre natürliche Haarfarbe errate, kann ich dann meinen Hund wieder zurückhaben?"

Ein Autogramm von Zlatko

Könnt ihr mir bitte die Autogrammadresse von Zlatko, „The Brain" aus „Big Brother", zuschicken?
Johannes, Riegelsberg

Lieber Johannes,
die offizielle Autogrammadresse von Zlatko erfährst Du nur von den „Big Brother"-Machern. Schreibe bitte an:
Big Brother
Kennwort: Zlatko
50980 Köln
Wer mehr über Zlatko erfahren will, kann auch im Internet nachschauen: *www.Zlatko-Fanclub.de*

Super-Fehltritt

Ich habe ein riesengroßes Problem! Meine Memory Card ist hinüber. Ich habe eine mega Memory Card von Interact mit 360 Slots. Zuerst ließen sich die einzelnen Seiten nicht umschalten, dann ist mein bescheuerter Kumpel auch noch draufgetreten. Jetzt geht gar nichts mehr. Bitte helft mir!!! Kann man die Daten irgendwie retten?
Yves, Popperode

Lieber Yves,
bei komprimierten Memory Cards kann man je 15 Spielstände mit den Tasten L1 + SELECT durchblättern – wenn die Memory Card funktioniert. Die Daten Deiner Memory Card sind allerdings nicht mehr zu retten, das ist leider die grausame Wahrheit!

Wie Du siehst, ist es immer gefährlich, eine große Menge wichtiger Spielstände nur auf einer Memory Card zu speichern. Man sollte daher grundsätzlich eine Sicherheitskopie anlegen, also eine zweite Memory Card benutzen. Gegen tollpatschige Freunde ist man damit zwar immer noch nicht gefeit, aber man kann sich ja auch nicht gegen alles absichern...

Augenschäden?

Meine Eltern verweigern mir den Kauf eines Game Boys, weil er schlecht für die Augen sein soll. Gibt es eine Möglichkeit, den Game Boy an den Fernseher anzuschließen?
Matthias, Tiefenbach

Lieber Matthias,
Du kannst einen Game Boy leider nicht an den Fernseher anschließen. Allerdings gibt es die Möglichkeit, Game-Boy-Spiele im TV zu genießen – und zwar mit der Super-Nintendo-Konsole. Du steckst dazu die Game-Boy-Spiele in einen Adapter, der wiederum in den Schacht des Super-NES gehört. Allerdings funktioniert das nicht mit den Game-Boy-Color-Spielen.

Wenn Du Deine Augen beim Spielen mit dem Game Boy noch mehr schonen möchtest, kannst Du Dir auch ein Lupenzubehör mit eingebauter Lichtquelle kaufen. Das erhältst Du in jedem Kaufhaus oder Fachgeschäft für rund 30 Mark.

Musik ohne CD auf dem PC

Ich würde gerne meine Audio-CDs auf dem Computer speichern, sodass ich sie ohne CD anhören kann. Welche Software benötige ich dafür?
Marian, Frielendorf

Lieber Marian,
dafür brauchst Du glücklicherweise keinerlei Software. Öffne einfach mit einem Doppelklick die Audio-CD und zieh die einzelnen Musiktracks auf Deine Festplatte. Nun kannst Du die zuvor gespeicherten Lieder einfach mit dem Windows Audioplayer abspielen. Aber Vorsicht, diese Methode frisst jede Menge Festplattenspeicher!

Es kratzt gewaltig

Mein CD-Laufwerk macht in letzter Zeit seltsame Geräusche. Es hört sich manchmal so an, als würde die CD schleifen. Könnt ihr mir helfen oder sagen, woran das liegt? Kann man sich auch mit dem normalen CD-Laufwerk am Computer DVD-Filme anschauen?
Martin, Wustnach

Lieber Martin,
wenn Du Glück hast, ist nur die Linse Deines Laserkopfes verstaubt, was Du mit einer Reinigungs-CD sofort beheben kannst. Wenn Du aber Pech hast, ist der Laserkopf Deines CD-Players hinüber und muss repariert beziehungsweise ausgetauscht werden, was technisch schon viel schwieriger und vor allem teurer ist. Wir raten Dir in diesem Fall, einen Elektrofachmann aufzusuchen und zu befragen!

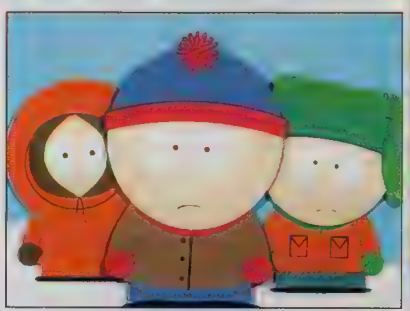
Zu Deiner zweiten Frage können wir nur sagen: das geht nicht!

Eine Powerfrau mit Kampfsternen, gemalt von Judith aus Duisburg

Auf „South Park"-Entzug

„South Park"-Fans wollen wissen, wann die zweite Staffel anfängt. In der SCREENFUN vom Dezember 1999 steht auf der Seite 150/151, dass die zweite Staffel ab März 2000 anfängt. In den Fernsehzeitschriften steht nichts von „South Park". Bitte druckt was darüber, viele wollen das wissen.
Slavko, Berlin

Lieber Slavko,
unsere Vorfreude auf die neuen „South Park"-Folgen wurde auch arg getrübt durch die Mitteilung, dass der Start der 2. Staffel von RTL auf unbekannte Zeit verschoben wurde. Wir leiden mit Dir!



Lange Gesichter auch bei den „South Park"-Kids Kenny, Cartman und Kyle (v.l.): „Wir wollen wieder auf den Screen und zwar sofort – sonst gibt's Saures!"

LESERSERVICE

Auch außerhalb des Hefts bietet Euch die SCREENFUN-Crew hilfreichen Service rund um alles, was den Bildschirm Spaß macht.

Die Redaktion beantwortet alle Briefe und E-Mails – ohne Ausnahme. Briefe, die wir im Heft abdrucken, müssen teilweise gekürzt werden.

Bei den verschiedenen Angeboten rund um TRIX könnt Ihr Euch bei Problemen mit kleinen und großen Dorfmatzen jederzeit Hilfestellung von uns holen – ob per Faxabruf, Postkarte oder an der Hotline. Der Leserservice bietet Euch nicht folgendes!

TRIX PER FAX

SCREENFUN bietet Euch Cheats, Lösungen und Strategien zu Spielen rund um die Uhr. Jeden Tag die Woche per Fax abrufbar unter der neuen Telefon-Grundnummer (s.u.) erhaltet Ihr eine Liste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,83 DM pro Minute, danach braucht Ihr dafür das Einverständnis Eurer Eltern. Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb Deutschlands.

NEU!

(0190) 499 377

TRIX PER POST

Auf dem Postweg erhaltet Ihr kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergesst nicht, dabei auch das System anzugeben. Rechnet bitte damit, dass die Antwort wegen der großen Nachfrage bis zu zwei Wochen dauern kann. Schickt Euer Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Bitte fordert pro Karte nicht mehr als drei Lösungen zu verschiedenen Spielen an!

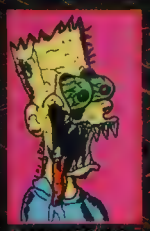
HOTLINE!

Für kompetente Fragen oder Probleme zu Spielen haben wir die Hotline eingerichtet. Ruft bitte nur in dringenden Fällen an, denn die Hotline glüht durch – und alle Hintertürchen wollen durchkommen.

Montag bis Freitag
15:00 bis 16:00 Uhr

(089) 67867460

SCREEN-GALERIE



Keep cool, Bart!
Halim, Bielefeld

Lara auf dem Weg ganz nach oben, von Kathrin aus Unna

Lemnear kampfbereit, von Rebecca aus Lünen

Trautes Fantasy-Glück in „Zelda 64", von Astrid aus Netphen-Salchendorf

Das könnt ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Fragen über Fragen

Danke, dass ihr mir bis jetzt jede Frage beantwortet habt. Leider habe ich wieder ein paar Fragen an euch:

1. Wie viele Briefe bekommt ihr so im Monat?

2. Nerven meine Fragen?

3. Könnt ihr in der nächsten SCREENFUN wieder ein Pokémon-Poster machen?

4. Ich habe schon mal die Simpsons-Spiele mit Krusty, Itchy & Skratchy, zwei Spiele mit Bart, gesehen, doch wo finde ich „Virtual Springfield"?

5. Ich habe erfahren, dass es noch zwei „Tekken"-Poster gibt. Kann es sein, dass ich eine SCREENFUN verpasst habe?
Marco, Korbach

Lieber Marco,
1. Wir bekommen monatlich an die 800 Briefe, die wir alle auch sofort beantworten!

2. Noch nicht, aber wenn Du so weiter machst... Quatsch, Du darfst uns jederzeit weiter löchern!

3. Wie Ihr an den vielen Postern in der SCREENFUN seht, richten wir uns da ganz nach Euren Wünschen. Also teilt uns mit, was Ihr wollt, dann bekommt Ihr auch, was Ihr wollt: wie zum Beispiel Marco ein Pokémon-Poster in diesem SCREENFUN-Heft!

4. Bei „Virtual Springfield" hast Du leider schlechte Karten. Doch viele andere ältere Spiele kannst Du noch in den Katalogen großer Spielehändler finden, wie etwa beim Theo Kranz-Versand, Tel.: (0931) 354 52 22, und beim Pearl Versand, Tel.: (0180) 555 82.

5. Das dreiteilige „Tekken"-Poster lag den Heften 11/98, 12/98 und 2/99 bei. Falls Du tatsächlich eine oder zwei SCREENFUNs verpasst hast, kannst Du die Poster natürlich beim Leserservice nachbestellen. Bitte vergiss nicht, 3 Mark in Briefmarken und einen adressierten Rückumschlag beizulegen.

Aufgemotzt

Ich bekomme in ein paar Tagen den Computer meines Vaters. Er ist zwar schon sechs bis sieben Jahre alt und wurde auch schon ein paarmal mit Grafikkarten aufgemotzt. Man kann also noch die neuesten Spiele auf dem PC spielen, doch ein paar von diesen laufen nicht immer einwandfrei, denn die Grafik ruckelt oft und das Spiel läuft nur langsam. Bei manchen kann man zwar eine hohe Auflösung einstellen, aber bei anderen auch nicht. Nun zu meiner Frage:
Ich möchte gerne wissen, was man an dem Computer noch alles aufmotzen kann, damit er schneller und besser läuft, also so, dass er noch ein bis zwei Jahre halbwegs aktuell ist.
Steven, Albstadt

Lieber Steven,
es ist in der Tat nett von Deinem Vater, Dir seinen Oldtimer zu überlassen. Leider hast Du uns aber nicht geschrieben, um was für einen Rechner es sich genau handelt.

Wenn es nämlich noch ein 486er PC oder ein Pentium-PC der ersten Generation ist, gibt es wenig Hoffnung, den Computer so aufzurüsten, dass Du ganz problemlos noch die allerneuesten 3D-Spiele zocken kannst.

Dem Computer ein neues Motherboard zu verpassen, ist wenig sinnvoll und lohnt sich finanziell einfach nicht mehr. Schließlich gibt es inzwischen leistungsstarke Computer mit 3D-Grafikkarten und hoher Prozessorleistung

unter 2000 Mark. Falls Du Informationen zu solchen Komplettsystemen haben möchtest, kannst Du gerne in der SCREENFUN 12/99 nachlesen. Darin haben wir acht Komplett-PC bis 2.000 Mark verglichen und auf ihre Spieltauglichkeit hin geprüft. Falls Du dieses Heft nicht haben solltest, kannst Du es natürlich beim Leserservice nachbestellen. Die Adresse findest Du in der roten Leiste auf dieser Seite.

Wenn Du Dich mit älteren Spielen zufrieden gibst, kannst Du dem Spieldrang auch an einem betagten PC nachgeben. Gute Titel gibt's etwa in der „Gold Games"-Reihe 1–3 (Top Ware, Preis: zwischen 19,90 und 49,90 Mark).

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anato Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Tini Karthan *(Assistenz)*, Andreas von Lepel, Michael Stapf *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Michael Mittermair, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Florentine Metz *(ltg.)*, Stefan Karthan, Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe: Lisa Brack, Angelika Buscha, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Arndt Hennig, Michael Martin, Martin Metzler, Matthias Metzler, Tom Novy, Karen Oetzel, Angelika Rauw, Elisabeth Reisch, Hannes Rügheimer, Stephan Sauer, Hein Schlüter
Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Crave
Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG Brieffach 3000, 20079 Hamburg Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24 Marketing Management: Heino Wilkens Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278, Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280 Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.
BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen.

Copyright 2000 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg
Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141
Fragen zum Abonnement: AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82 E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de
Abo-Bestellungen: AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82 E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de
Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21. Abo-Service und Nachbestellungen: Telefon: 06246 / 882 / 53 80

LESERPOST

Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen könnte, schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung los werden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Das ist die Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

HEFTE NACHBESTELLEN

Eine oder mehrere Ausgaben verpasst? Kein Problem! Jede SCREENFUN lässt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist (solange der Vorrat reicht). Ruft beim Pressevertrieb Nord an, schickt ein Fax oder bestellt das Heft online nach.

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41
Online-Bestellungen: www.kbv.de

POSTER, KURSE & GIMMICKS

Hat Dein kleiner Bruder Dein Poster zerfetzt? Willst Du Vorder- und Rückseite aufhängen? Wir schaffen Abhilfe:

Wenn Ihr einen an Euch selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickt, bekommt Ihr Euren Wunsch-Poster, Kurse oder Gimmicks zugeschickt, solange der Vorrat reicht.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

...MEHR, MEHR, MEHR...

Wir verbessern und erweitern unser Service-Angebot ständig. Über Neuerungen informieren wir Euch regelmäßig auf den „Leserbriefe"-Seiten. Wer Fragen zu einem bestimmten Service hat oder zusätzliche Infos braucht, kann sich jederzeit per Post oder E-Mail an den Leserservice wenden.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Hilfe
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Ein cooles Trio

Fun hoch drei:

Jeder neue BRAVO SCREENFUN-Abonnent bekommt jetzt als Dankeschön diese drei SCREENFUN-Ausgaben*, die es nicht mehr zu kaufen gibt. Damit hast du 15 Hefte zum Preis von zwölf und dazu Monat für Monat den absoluten Durchblick in Sachen Games, Computer und High Tech. Das ist SCREENFUN XXL!

Nicht mehr im Handel!

*Sollte eine der Ausgaben vergriffen sein, bekommst du automatisch ein anderes Heft.

Deine Abo-Vorteile

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

JA, ich will BRAVO SCREENFUN ***bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk für halbjährlich DM 27,00 beziehen.***

Die Zustellgebühr trägt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit schriftlich zum nächsterreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich dann umgehend zurück. Die drei SCREENFUN-Ausgaben **(360)** kann ich in jedem Fall behalten. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Heinrich Bauer Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift wird mir in ca. 4 Wochen zugestellt. Bitte liefern Sie an folgende Adresse:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

OV 03/005 **02/01860**

Gewünschten Zahlungsrhythmus bitte ankreuzen:

❑ 1/2 jährlich ❑ jährlich

Kontonummer BLZ

Geldinstitut

Telefon 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie:
Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.08.2000 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum 2. Unterschrift Geburtsdatum

Du versäumst ab sofort keine SCREENFUN-Ausgabe mehr!

Du zahlst keine Zustellgebühr!

Du bekommst die vier Hefte noch dazu!

Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!

Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

Abo-Hotline
0180/530 14 17*
*(DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8182

Knallharter Tuner

Ich möchte erst einmal klarstellen, dass ich eure Zeitschrift spitze finde. Doch in der Ausgabe 2/2000, genauer gesagt im „Gran Turismo"-Test, fiel mir auf, dass ihr die Firma Ruf als Fantasy-Konstrukteur beschrieben habt.

Doch Ruf ist keineswegs ein Fantasy-Konstrukteur, sondern ein knallharter Porsche-Tuner, dessen momentane Leistungsspitze bei 520 PS liegt.
Robert, Adorf

Lieber Robert,
danke für den Tipp. Jetzt wissen wir auch, womit wir morgens noch schneller in die Redaktion kommen!

Der Ruf-Porsche: So einen flotten Flitzer hätten wir auch ganz gerne

Kopf ab!

Ich habe gehört, dass man in dem Playstation-Spiel „MediEvil 2" dem Helden den Kopf abnehmen kann. Wenn ja, wie geht das?
Axel, Reutlingen

Lieber Axel,
natürlich gibt es hin und wieder Zeitgenossen, die plan- und kopflos durchs Leben stolpern. Was aber Sir Daniel in „MediEvil 2" betrifft, so wird dieser ganz automatisch kopflos, sobald Du Level acht erreicht hast. Dadurch kann der Held in besonders kleine Schächte und Gänge hineingelangen.

Warum mit Grips durchs Adventure stiefeln, wenn's auch anders geht!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

WANTED: Gesucht werden neue Besitzer von 5 hartgesottenen Gürtelschnallen und spannenden PC-Spielen Marke „Wild Wild West!" Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alles über Lara

Ich bin ein großer Lara-Fan und würde gerne alles über sie wissen.
Darko, Zürich

Wann ist sie geboren?
Lara erblickte das Licht der Welt am 25.12.1968 in Wimbledon/London. Auf dem Screen erschien sie zum ersten Mal im Jahre 1996.
Wie schwer ist sie?
Lara wiegt genau 58,9 kg. In ihrem virtuellen Leben belegt sie auf einer Festplatte zirka 500 KByte. Bei einer Platte von 8 GByte Speicher und 1 kg Gewicht wiegt Lara eigentlich nur 0,058 mg!
Wie groß ist sie?
Sie bewegt sich mit 1,75 m (Eidos-Maße) bzw. 1,90 m (Fan-Maße) durch die Levels.
Was ist ihre Telefonnummer?
Da Lara ständig reist und leider noch kein LOOP-SCREENFUN-Handy besitzt, ist sie telefonisch nicht erreichbar.
Was ist ihr Sternzeichen?
Die Archäologin ist ein zäher und zielstrebiger Steinbock.
Was ist ihr Lieblingsfilm?
Doch nicht etwa „Indiana Jones"?
Was sind ihre Hobbys?
Natürlich Schießen, Klettern und Harley-Fahren!
Wie lautet Laras Adresse?
Eine Weltenbummlerin kann man nicht festhalten und schon gar nicht per Post erreichen!
Von was ist sie Fan?
Lara liebt Action und Abenteuer.
Was mag sie nicht?
Leute, die Ihr zu viele Fragen stellen und natürlich oberfiese Endgegner!

So weit zu Deinem Wissensdurst. Wenn Du weitere Infos über Lara brauchst, kannst Du auch im Internet nachschauen. Dort gibt's unter allen möglichen Stichwörtern massig Lara-Fanseiten, etwa *www.4dg.de/sub/ilf* oder *www.laracroft-fanclub.de*

Natürlich hält Dich, was die vielseitige und kampfesmutige Archäologin betrifft, auch die SCREENFUN mit aktuellen Artikeln stets auf dem Laufenden! Außerdem kann sich jeder begeisterte Lara-Fan eine Kurzbiografie der Abenteurerin zuschicken lassen. Schreibt einfach an den Leserservice, die Adresse steht auf Seite 135 unten. Schickt uns aber bitte einen adressierten und mit 3 Mark frankierten Rückumschlag mit!

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in der SCREENFUN 4/00. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal findet Ihr im Jackpot wieder jede Menge tolle Preise: Werft einen Blick auf Seite 138.

Stichwort „Charts 4"
1 Jahres-Spiele-Abo
Julia Kappler, Königswartha

Stichwort „Chartskarte"
1 Playstation und 3 Spiele
Steve Casciola, L-Bettemburg

Stichwort „Film"
je 1 Soundtrack „Gottes Werk und Teufels Beitrag"
Florian Babbel, Groß Laasch · Jasmine Eckert, Duisburg · Patricia Rohr, Alflen

Stichwort „Gelb"
je 1 US-„Pokémon gelb"
Caroline Cramer, Wipfratal · Patrick Gruenthal, Worms · Frank Heinze, Chemnitz/Kittgensdorf · Dominik Pfahl, Frankfurt · Christian Schulz, Düsseldorf

Stichwort „Hits"
je 1 Hit-Pack mit „BRAVO Hits 28", „Supershow 2000" und SCREENFUN-Mousepad
Juliette Berger, Simbach/Inn · Daniel Buckem, Aachen · Angelika Gericke, Werder · Katrin Greim, Lohr/Main · Reiner Latzko, Erfurt · Dietmar Schu, Frankfurt · Gabriele Trattner, Hemer · Dennis van Stegen, Derenack · Konrad Wohnig, Höchstadt/ Aisch · Erich Wollschläger, Uelzen

Stichwort „Lara"
1 Lara-Croft-Figur
Christoph Paul, Haren/Wesuwe

Stichwort „Monitor"
1 iiyama 19-Zoll-Monitor
Karim Moussa, Ingolstadt

Stichwort „Outfit"
je 1 Ski-Outfit von US 40
Helga Grossmann, Fatzückheim · Monika Greim, Lohr/Main · Andrea Hoffmann, Fellbert · Madeleine Hotz, Frohnstetten · Ingrid Kroll, Bochum · Jacqueline Mudrack, Horno

Stichwort „Rennen"
1 Lenkrad-Set „RX150" von Saitek
Sascha Eichberger, Mark

Stichwort „Skate"
1 Skateboard inklusive T-Shirt von Titus
Sascha Kiesewetter, Langwedel

Stichwort „Sound"
je 1 „Pokémon"-Soundtrack
Daniel Behr, Herzenbühl · Cornelia Berger, Simbach/Inn · Fabian Böhlke, Rohr/i. NB. · Christine Dickmann, Kaletal · Dennis Elsholz, Rotenburg-Lisp · Julian Febich, München · Silke Friderici, Schwelm · Monika Greim, Lohr/Main · Sandra Greim, Lohr/Main · Laura Körnich, Holle · Benjamin Koroll, Seevetal · Norman Kühni, Hüllhorst · Tim Piechotka, Pulheim-Brauweiler · Sebastian Reich, Krefeld · Simon Rieck, Mönchengladbach · Karoline Schmidt, Madersbach · Markus Schwab, Gersthofen · Dominic Strauß, Burgdorf · Philip Thom, Erfurt · Stefan Veigel, Heidenheim

Stichwort „Super-PC"
je 1 komplett ausgestatteter Multimedia-Spiele-PC
Mario Kilian, Steinbach · Katharina Feb, Münchweiler · Jeanie Stewin, Zachow

Stichwort „Tennis"
1 Head Titanium-Racket
Daniel Engelhardt, Bochum

Stichwort „The Green Mile"
3 Sega Dreamcast
Laura Döhring, Schrecksbach/ Schönberg · Melanie Laubach, Düsseldorf · Andy Lutterbach, Nideggen

Stichwort „Uhr"
1 Nintendo-Armbanduhr
V. Sooth, Berg. Gladbach

SMS kostet echt was!

Ich habe ein Handy mit einer „Xtra"-Card. Könnt ihr mir sagen, wann SMS abgebucht werden?
David, Bochum

Lieber David,
wenn Du eine Prepaid-Karte wie die „Xtra"-Card hast, werden Deine SMS-Schulden bei den meisten Anbietern ein bis zwei Tage nach Versenden der Nachrichten abgebucht.

Manchmal kann es auch zu Verzögerungen bei der Abbuchung kommen, wenn der Anbieter etwa technische Probleme hat. Dann kann es sein, dass Du bis zu 14 Tage auf die SMS-Abrechnung warten musst.

7/00 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN

Die wichtigste Spiele-Messe des Jahres: E3

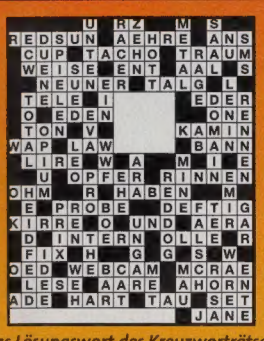
Druck mich: Pokémon für Tintenstrahler

Wichtig für alle Spieler! Auf der US-Messe E3 werden 1250 neue Spiele vorgestellt – SCREENFUN berichtet über die besten • Mit dem neusten PC-Grafikkartentest seid Ihr voll im Bild • Pokémon-Fans, aufgepasst: Wir nehmen das „Pokémon Druckstudio Rot & Blau" unter die Lupe

Das Heft 7/00 erscheint am 21.6.2000

AUFLÖSUNG

aus Heft 5/00



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 5/00 lautet: Dead or Alive

Suchbild von Fun-Seite 133

Total schräg: Russell Crowe

Poké-Bilderrätsel: Evoli, Nr. 133

Foto: © AutoZeitung · Illustration: Rolf Boyke

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Achtung, neue Telefonnummer: (0190) 499 340 XX

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die neue Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus wie gehabt ein zweistelliger Kenncode.
Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 6/2000 ist der 21.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 9

3 x Multimedia-Spiele-PC

Zusammen mit AK Datentechnik verlost SCREENFUN drei komplett ausgestattete Spiele-Computer für Riesenspaß am Bildschirm. Alles drin und dran ist vom Feinsten: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium III 550 mit 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte, 10-GByte-Festplatte, 40fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte.

TEL: (0190) 499 340 15
Stichwort „SCREENFUN-PC"

Seite 125

1 x adidas EM-Trikot

Mit dem Original-EM-Trikot von adidas bist Du der Star in jedem Stadion. Das Hemd ist von Teamchef Erich Ribbeck signiert!

TEL: (0190) 499 340 16 · Stichwort „Trikot"

Seite 104

1 x „Loop"-Package von Viag Interkom

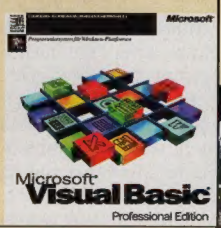
Mobil telefonieren? Wir verlosen ein „Loop"-Pack mit Handy, Prepaid-Karte mit 25 Mark Startguthaben und dazu passender Tasche.

TEL: (0190) 499 340 20 · Stichwort „Loop"

Seite 96

100 x Microsoft „Visual Basic"

Mit der Software „Visual Basic" von Microsoft kannst Du eigene Programme schreiben – und das geht ziemlich einfach. 100 Packs gibt's zu gewinnen!



TEL: (0190) 499 340 22 · Stichwort „Programm"

Seite 15

5 x Rucksack von 4YOU

Zum Mitnehmen: fünf bunte „Space Walks" mit Vordertasche, Regenschutz und gepolsterten Tragegurten.

TEL: (0190) 499 340 23 · Stichwort „Rucksack"

Seite 123

10 x CD „BRAVO SCREENFUN HITS II"

Die besten Songs der aktuellen Computer- und Videospiele findet Ihr auf der brandneuen Scheibe „BRAVO SCREENFUN Hits II".

TEL: (0190) 499 340 24 · Stichwort „Hits"

Seite 120

2 x Package zu „Mickey Blue Eyes"

Die Mafia-Komödie mit Hugh Grant gibt es für Fans jetzt auf Video: Wir verlosen zweimal ein Package mit Video, Soundtrack und Poster.

TEL: (0190) 499 340 17 · Stichwort „Mickey"

Seite 116

10 x „Harte Jungs"-Soundtrack und „BRAVO Black Hits vol. 2"

Super Musik-Mix im Doppelpack: Wir verlosen zehnmal je eine CD zum Film „Harte Jungs" plus „BRAVO Black Hits".

TEL: (0190) 499 340 18 · Stichwort „Sound"

Seite 111

1 x Skateboard von Killer Loop

Unter allen Einsendern, die uns ihre Lieblings-Homepage verraten, verlosen wir ein Skateboard von Killer Loop aus der neusten Street-Kollektion. Schreibt Eure bevorzugte **Web-Suchmaschine** auf eine Postkarte und schickt sie unter dem Stichwort „Lieblings-Homepage" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. **Einsendeschluss: 7.6.2000**

Seite 14

1 x Fußball-Outfit von Puma

Das starke Outfit für jeden Freizeit-Kicker! Der Gewinner wird von Kopf bis Fuß in Puma eingekleidet: Trikot, Hose, Schienbein-Schützer, Stulpen und Schuhe der sportlerischen Spitzenklasse.

TEL: (0190) 499 340 21 · Stichwort „Fußball"

Seite 33

1 x 2 Karten zum EM-Spiel Deutschland – Rumänien

Exklusiv für SCREENFUN-Leser verlost Pringles als Sponsor der „Euro 2000" zwei Tickets zum Spiel der deutschen Mannschaft gegen Rumänien. Der Gewinner fährt mit seiner Begleitperson am 12. Juni nach Lüttich in Belgien und begleitet „Benelucky", das „Euro 2000"-Maskottchen, vor Spielbeginn bei seiner Begrüßungs-Tour mitten im Stadion und begrüßt auch beide Mannschaften. Später sitzt Ihr beim Match auf der Tribüne. Pringles zahlt Reisekosten, Unterkunft und Taschengeld. Bei der Verlosung mitmachen können alle, die älter als elf Jahre sind und sich bis zum **speziellen Aktionsschluss am 31. Mai 2000** bei SCREENFUN melden.

TEL: (0190) 499 340 25 · Stichwort „Benelucky" · Aktionsschluss: 31.5.2000

Seite 132

3 x SCREENFUN-LOOP-Handy

Alle gelben Augen richten sich auf Euch: Das exklusive Oberschalen-Design ist der Knaller des Loop-Handys, das es dreimal zu gewinnen gibt – mit 25 Mark Startguthaben und Kopfhörer-Set.

TEL: (0190) 499 340 19 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 132

Seite 22

1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer eigenen Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 6"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 21.6.2000.

Seite 107

100 x Gnoomys

Auf dem Handy schützen sie vor Strahlung: die witzigen Gnoomys aus Rosenquarz.

TEL: (0190) 499 340 26 · Stichwort „Gnoomy"

Seite 137

5 x „Wild Wild West"-Packages

Wollt Ihr Euch so fühlen wie Will Smith, der Star aus „Wild Wild West"? Mit diesem Gürtel kein Problem! Dazu winkt noch das PC-Spiel zum Film: Beides im Bundle verlosen wir fünfmal.

TEL: (0190) 499 340 27 · Stichwort „Wild"

TEL = Aktions-Telefonnummer

NETGAMES

Die besten Netzwerke und Multiplayer-Spiele für alle Spielsysteme. Und die Top-Links im Web!

NEUE WELTEN

HANDYS

Handys, Zubehör, Preise und Tarife. Und alles, was man über SMS und WAP wissen sollte!

INTERNET

Alles über die Provider, den optimalen Zugang, die interessantesten Angebote. Immer erreichbar über E-Mail. Und: So eröffne ich meine eigene Homepage!

Jetzt überall im Zeitschriftenhandel: Mehr Fun im Net mit BRAVO NetFun.

It's my world!

HOL DIR DAS GOLD!

INKLUSIVE:
DIE ERSTEN BILDER!
BATTLE ISLE 4
DIE SIEDLER IV
DIE ERSTEN INFOS!

BEIM JUPITER!

Die gesamte SIEDLER III-Serie mit allen Völkern und Kampagnen, obendrein viele GOLD EDITION-Extras, alles in einer aufwendigen Sammler-Box! So siedeln nur die Götter!

Entdecken und erleben Sie:

- **DIE SIEDLER III - VOLLVERSION**
- **DIE SIEDLER III - MISSION CD**
- **DIE SIEDLER III - DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN**

Jetzt in einem Paket!

DIE SIEDLER® III GOLD EDITION

FEATURES:

- 4 Völker!
- 8 Kampagnen!
- Über 200 verschiedene Figuren!
- 30 Berufe je Volk!
- Über 140 verschiedene Gebäude!
- Level Editor!
- Umfangreiche Online-Optionen mit Weltranglisten!

EXTRAS:

- Über 70 Zusatzkarten!
- Tipps & Tricks für alle Kampagnen!
- Siedler-Fan-Paket mit Desktop-Grafiken & Sounds!

Die SIEDLER III GOLD EDITION können Sie sofort unter **www.siedler3.de** bestellen (nur mit Kreditkarte) oder Sie erhalten sie bei Ihrem Blue Byte-Händler!

* für DIE SIEDLER III

** für DIE SIEDLER III MISSION CD und DIE SIEDLER III – DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

*** für DIE SIEDLER III GOLD EDITION

Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: + 49 (0)2 08. 4 50 29-29 • Telefax: + 49 (0)2 08. 4 50 29-99 • hotline@bluebyte.de

www.siedler3.de

SIEDLER III + MISSION CD + AMAZONEN = DIE SIEDLER III¾